Drakar och Demoner

KRILLOAN



II. ÄVENTYRSBOKEN

KRILLOAN



II. ÄVENTYRSBOKEN

ÄVENTYR I KRILLOAN

NÄR ROLLPERSONERNA anländer till Krilloan blir de av en slump indragna i en serie mystiska händelser. Långsamt uppdagas för rollpersonerna ett hot, inte bara mot dem själva utan också mot staden Krilloan och hela Altor. Händelserna kan uppdelas i fyra fristående äventyr som dock relaterar till varandra och berör varandra kronologiskt. Om SL avser att spela dem i sträck bör han innan han börjar med *Skuggan av en ros* noggrant läsa igenom de påföljande äventyren.

I äventyren ställs inte bara RPnas liv på spel, utan även deras begrepp om moral och etik. RPna upptäcker att gränsen mellan ont och gott är mycket relativ. De lär få tillfälle att ompröva sina värderingar.

I *Skuggan av en ros* utsätts RPna till en början för trakasserier från ett ondskefullt brödraskap. När trakasserierna nått sin kulmen i och med att en dödsriddare anfaller dem på öppen gata står det klart för dem vem som är deras sanne fiende, och i slutstriden slåss de på brödraskapets sida. I detta äventyr tvingas de dessutom uppsöka andra, ogästvänliga världar.

Dödsriddarens attack i ovanstående äventyr utnyttjas av en ränksmidande animist och hans medkonspiratörer i äventyret *Fiender av begynnelsen*. RPnas uppgift är här att avslöja konspirationen, förhindra rättsröta och rädda Tannatopols nekromantiskola från ett ödesdigert slut. Äventyret inkluderar ett möte med en drake.

All uppståndelse i föregående äventyr utnyttjas i sin tur av självaste Etin. Genom att inkarnera sina ljusets krafter i en skröplig gammal munk försöker guden i äventyret *Vredens dag* att straffa Altors alla syndare. Rollpersonerna inser sambandet mellan en gammal profetia och de sargade kroppar som börjar dyka upp lite här och var i staden, och försöker hindra gudens framfart innan det blir för sent.



Meh-Phoe

SKUGGAN AV EN ROS

DETTA ÄVENTYR kräver en spelargrupp på minst fyra någorlunda erfarna rollpersoner (om ni använder nyskapade rollpersoner kan du ge dem 150 BP i stället för 125). *Skuggan av en ros* är ett annorlunda äventyr där rollpersonerna till en början är passiva offer för Svarta rosens brödraskaps trakasserier, men mot slutet kämpar vid brödraskapets sida mot en gemensam fiende, dödsgudinnan Imârias kult. Äventyret utspelas huvudsakligen innanför Krilloans murar.

Imâriakulten

Den odöda gudinnan Imârias kult består främst av ett gäng vampyrer och gengångare på Monturerna (där de bland annat lyckats infiltrera politiken) samt en handfull odöda på spridda håll i världen och har ett enda mål: att befria Imâria från hennes fängelse i ett grottrum på Monturerna så att hon kan sprida död och förintelse över hela Altor. För att uppnå detta mål skyr gudinnans agenter inga medel.

På Monturerna håller man i detta ögonblick på att söka land och rike runt efter ett antal artefakter, som i fall de används i en viss ritual ska kunna lossa på Imârias bojor. En av artefakterna, en silverkalk, har sedan en tid varit i den monturiska rebellen Palina Livillions ägo. Eftersom hon på sista tiden varit förföljd av både stadsvakt och häxjägare lade hon ihop två och två. Hennes fiender hade fått upp spåret på henne på grund av den energi som kalken utstrålar.

Dels för att avleda sina förföljare och dels för att bli av med kalken skickade hon iväg den med en annan rebell vid namn Auxin Mendel, som var på väg till Krilloan. Dock lyckades Imâriakultens medlemmar spåra Auxin till Krilloan. En agent skickades dit, den imariotiske vampyren Lerajie Dantalion och dennes livvakt Eberhard. Tyvärr var Lerajie ute på okänd mark i Krilloan eftersom han varken känner till staden eller behärskar något modernt språk. Där kom dock Svarta rosens brödraskap in i bilden. Tack vare den urgamla alliansen mellan Imâria och Hemaquiel har Lerajie fått löfte om hjälp av brödraskapet.

Svarta rosens brödraskap

Som nämnts i avsnittet om religion är Svarta rosens brödraskap en sammanslutning av främst häxor som dyrkar Hemaquiel, Etins onde (?) ärkefiende. Brödraskapet är koncentrerat till Tannatopol utanför Krilloan. Det förekommer även andra sekter som skiljer sig från Brödraskapet men dyrkar samma gud men under andra namn. T. ex. finns i Nidabergen en kult som dyrkar Hemaquiel under hans pseudonym Cnoth och som förbereder dennes ankomst på Altor. Dessa olika sekter är oberoende av och ibland t. o. m. ovetande om varandra. Svarta rosens brödraskap har egentligen inget fastställt mål. Medlemmarna dyrkar Hemaquiel främst för hans forna ideal — fertilitet, vishet och glädje — men även för hans avståndstagande från Lysande vägen, som alltid har haft ett horn i sidan på magiker och framförallt häxor och nekromantiker. Observera att Brödraskapet sällan vidtar fysiska aktioner mot Lysande vägen. Oftast försöker kulten med list och med magi istället väcka tvivel hos kyrkans anhängare.

I *Skuggan av en ros* får Brödraskapet representeras av Mildred Yeovil och hennes medium Hilja Adriagoles. Rollpersonerna träffar aldrig kultens ledare, bortsett från Hemaquiel själv som de träffar som hastigast i äventyrets slutskede.

NYA BESVÄRJELSER

Av de SLP som förekommer i äventyret har somliga besvärjelser som inte beskrivs någon annanstans. Besvärjelserna är unika för Svarta rosens brödraskap och endast en anhängare av detta kan lära ut dem. Om du endast använder grundreglerna räknas de som elementarmagiska besvärjelser. Om du har tillgång till magiboxen räknas de som demonologiska besvärjelser.

SKAPA SVART ROS (MINIMAGI)

Genom en enkel handrörelse kan magikern i fråga skapa en svart ros liknande de som finns på Rodomelantos sluttningar. Den har samma fysiologiska och farmakologiska egenskaper som den "äkta" varan, men den upphör att existera om den utsätts för starkt eller magiskt ljus. Detsamma gäller alla eventuella dekokter och brygder.

8 FRAMMANA DIABOLIN (R)

Smådemon
Modifikation på SKICKA BORT: +3
Modifikation på KONTROLLERA & FÄNGSLA: +5
Hemvist: Dimensionen Rodomelantos

De smådemoner som uppstår ur själen hos en invigd Brödraskapsmedlem när denne dör kallas diaboliner. De är direkt underordnade Hemaquiel själv och står

ständigt till hans förfogande. Diaboliner är ungefär en och en halv meter långa och mycket magra. Deras hud är glödröd och de har kraftig hårväxt i grenen, på bröstet och under armarna (diaboliner är könlösa). De har utstående ögon som aldrig blinkar, en lång, vass näsa, bred, ständigt flinande mun med till synes hundratals små vassa tänder och två små horn i pannan. På ryggen har diabolinerna vingar som liknar fladdermusens, och svanskotan har växt till en lång svans. Ofta är diabolinerna beväpnade med kroksablar eller treuddar.

Besvärjelseritual

Lös upp de torkade kronbladen från en svart ros tillsammans med en svart pärla i en blandning av svavelsyra och surt vin. Destillera lösningen vid 66° och blanda destillatet med den torkade avföringen från en dödsdömd man till en tjock gröt. Pressa gröten till små piller och rosta dem över en magisk glöd och giv dem sedan att äta till en svart pudel när det är fullmåne och under uttalandet av orden "Hemaquiel Onalb'mara neb net'haper khoptra ertran saosel" (Hemaquiel — Evighetens herre — giv detta få dess sanna skepnad). Pudeln kommer därmed att förvandlas till en diabolin. Genom att KONTROLLERA diabolinen kommer den att avslöja sitt namn och sedan försvinna i ett litet svart moln (hunden försvinner för gott). Närhelst besvärjaren nu önskar, kan han åter kalla på diabolinen genom att uttala dennes namn. Diabolinen kommer att tjäna besvärjaren i sammanlagt S x 3 timmar.

Intressanta egenskaper: STY 11, STO 7, FYS 11, SMI 17, INT 15, PSY 15, KP 9, Stångning 8 (skada 1T3), 2 Klor 8 (skada 1T6), 1 Bett 8 (skada 1T8), 1 Spark 8 (skada 1T6), 1 Svanssnärt 8 (skada 1T3), Kroksabel/Treudd 10, **Förflyttning:** L12/F24, **Naturligt skydd:** 3 poäng, **Demonisk förmåga:** Ändra Form — Diaboliner kan när de vill ändra form till den svarta pudel som användes vid deras frambesvärjande.

13 RESA TILL RODOMELANTOS (R)

Special
Omedelbar

Denna besvärjelse är en variant av demonologbesvärjelsen DIMENSIONSVANDRING eller den allmäna besvärjelsen TRANSFER där ritualens deltagare förflyttar sig till den dimension som kallas Rodomelantos. Ritualledaren kan maximalt ta med sig fem personer på sin resa per effektgrad. Ritualen måste företas på en fredag efter solnedgången på en plats som beskrivs i besvärjelsen FRAMMANA HEMAQUIEL nedan. Till besvärjelsen behövs ett exemplar av den Svarta Boken. För ritualens utförande, se episod M senare i äventyret!

18 FRAMMANA HEMAQUIEL (R)

Demonfurste
Modifikation på SKICKA BORT: –7
Modifikation på KONTROLLERA & FÄNGSLA: –7
Hemvist: Dimensionen Rodomelantos

Hemaquiel är den demonfurste som tillbes av bl.a. Svarta rosens brödraskap. Han har valt att föreställa den Lysande vägens traditionella föreställning av Djävulen, d. v. s. en bockfotad man med håriga ben och bar överkropp, pipskägg, spetsiga öron, krökta horn i pannan, spetsig svans och eventuellt vingar. Hemaquiel bär sin symbol, tre ihopkopplade ringar, i pannan. Hemaquiel är herre över sin egen dimension, Rodomelantos, och har även tagit kontroll över ytterligare två dimensioner. Den ena utgörs av ett gigantiskt bibliotek där han låter sina lärjungar studera och den andra är en elddimension dit han skickar sina fiender. Hemaquiel går även under andra namn, t. ex. den Svarte, den Svarte Demonen, den Bockfotade,Förtapparen, Frestaren, AntiEtin och Cnoth. Han har förklarat krig mot Lysande vägen. Hemaquiel är mycket vis och kan vara lika godmodig och förstående som han kan vara grym och hänsynslös. Han avskyr svek och bryter aldrig ett löfte, men han straffar förrädare hårt. Hemaquiel har en urgammal allians med demonfurstinnan Imâria.

Besvärjelseritual

Bilda en stor ring av sex stenar och tänd i dess mitt ett bål nattetid i samband med fullmånen eller någon av häxhögtiderna (allhelgonamässan, ljusmässan, vårmässan och skördemässan). Lägg därpå ett offer i form av ett nyslaktat får eller liknande eller för fullgod effekt, ett exemplar av den Gyllene boken, Lysande vägens heliga skrift. Sedan måste sex personer berusade med drogen ponuvera ställa sig nakna utanför stenarna och med uppsträckta armar deltaga i den timslånga besvärjelsen som ingår i ritualen. Besvärjelsen går ut på ett samtal mellan Hemaquiel och fem lärjungar. Ritualledaren, d. v. s. den ende som behöver kunna besvärjelsen, representerar Hemaquiel och de övriga representerar lärjungarna. Till besvärjelsen behövs ett exemplar av den Svarta boken. Om allt gjorts på rätt sätt skall Hemaquiel manifestera sig ovanför bålet.

Intressanta egenskaper: Strid mot Hemaquiel bör knappast bli aktuell. Om rollpersonerna mot förmodan skulle anfalla honom teleporterar han dem till Yflasefugh. Hemaquiel har INT bra mycket över 30 och PSY minst tresiffrigt när han manifesterar sig på Altor. Han är otroligt vis och behärskar alla INT- och PSY-baserade färdigheter upp till FV 30. Dessutom behärskar han alla besvärjelser SL anser vara rimligt till samma skicklighetsvärde. I sin egen dimension är hans kraft obegränsad.

Hemaquiels dimensioner

Demonfursten Hemaquiel härskar över tre små dimensioner. Hans största rike heter Rodomelantos. Det är en klotrund värld som täcks helt av mörkt, levande hav bortsett från en liten bergig ö, den som Brödraskapet normalt avser med namnet Rodomelantos. På öns högsta punkt finns en platå där Hemaquiel själv sitter på sin tron. Platån är en mötesplats för häxor från hela världen. Ett jättelikt bål i mitten av ön är ingången till en elddimension dit Hemaquiels fienders själar förvisats för evig plåga. Där finns också de demoner som kallas diaboliner.

Den andra dimensionen är en elddimension kallad Yflasefugh. Den tredje dimensionen är underjordisk och består av ett enda jättelikt bibliotek. De fåtal dödliga som besöker det Svarta biblioteket är antingen mycket mäktiga magiker eller kultister eller desperata sanningssökare. I övrigt befolkas biblioteket av ett fåtal odöda och demoner. Det Svarta biblioteket omnämns sporadiskt i flera av de största magiska och teologiska skrifterna, till och med den Gyllene Boken. Biblioteket sägs innehålla en kopia av inte bara allt som skrivits i Altor och en mängd andra världar, utan även allt som har sagts, tänkts och hänt. Dessa dimensioner beskrivs närmare i slutet av äventyret.

INTRIGEN

Auxin Mendel anlände med silverkalken till Krilloan för två kvällar sedan, och har stämt möte med Guazzo Arathaso. Dock blir han, samtidigt som RPna är på hemväg efter en sen kväll på stan, upptäckt av Brödraskapets agenter. De jagar honom genom gränderna i Krilloans nöjeskvarter, och av en ren slump springer han ihop med RPna. Vid det laget är han dödligt sårad och han överlämnar kalken till RPna. Handgemäng uppstår, och efter det att agenterna är bekämpade och skingrade dör Auxin i RPnas armar.

Nu är RPna i besittning av Imâriakultens heligaste artefakt. Brödraskapet erbjuder sig att köpa kalken av dem, och när inte det fungerar försöker de lura av RPna den med list och magi. Efter upprepade misslyckanden tröttnar dock Lerajie på brödraskapet och tar saken i egna händer. Han frammanar en dödsriddare som får i uppgift att dräpa och plundra alla med RPnas signalement, utan hänsyn till diskretion. När dödsriddaren till slut råkar på de rätta personerna följs han av en mindre här av banemän som alla liknar äventyrarna. Åsynen av odöda som slaktar folk på öppen gata driver dock lokalbefolkningen till besinningslöst hat mot de tills nu accepterade nekromantikerna. Alla som misstänks för att vara nekromantiker rannsakas av självutnämnda domare och bränns offentligt. Staden är i upploppsstämning och stadsvakten står handfallen.

Brödraskapet vredgas när de inser Lerajies svek och kontaktar RPna. Efter vissa fredsförhandlingar, förklaringar och ursäkter får RPna hjälp av Brödraskapet att ta sig till Rodomelantos dit Lerajie, deras egentlige fiende, tagit sin tillflykt. Där måste de förklara Lerajies svekfullhet för Hemaquiel innan han låter dem teleporteras till det Svarta Biblioteket för att möta vampyren man mot man, och öga mot öga.

SKURKAR

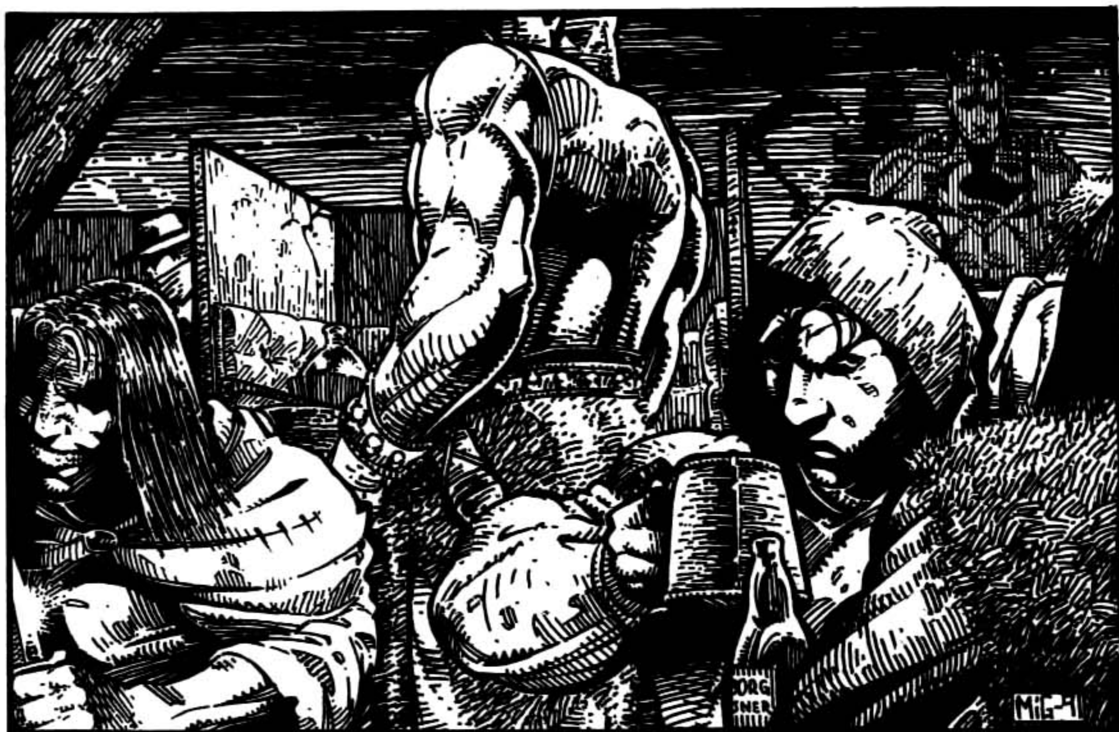
Alla skurkar som Brödraskapet skickar på RPna är vanliga busar (se kapitlet SLP) inhyrda genom Hebraim Kandalls kontaktorganisation. Vid Förhör eller med besvärjelserna TELEPATISK SONDERING, TANKELÄSNING, TALA MED DÖD och SEANS samt vid hot om våld kan de avslöja vad de vet. Deras uppdrag är att hämta den silverkalk som i äventyrets inledning ligger i Auxins trälåda och att lämna den till en kontaktperson på en lämplig mötesplats vid lämplig tidpunkt. För att försvåra situationen för spelarna kan mötesplatsen vara på ett torg och tidpunkten mitt på dagen. Busarna får var och en 20 guldmynt i förskott och lika mycket vid leverans.

HILJA ADRIAGOLES

Telepaten Hilja Adriagoles har av brödraskapet fått i uppgift att bevaka och om möjligt styra alla aktioner mot spelarna. Hennes förmåga att låta sin själ lämna kroppen och att i själsligt tillstånd kunna använda magi kommer här väl till pass. Första gången hon ser spelarna lägger hon sin speciella version av ANDEPASSAGERARE över en av RPna (den som minst troligt kommer att bära kalken) och besätter dennes kropp. Från och med nu upplever hon allt som rollpersonen upplever och kan infiltrera sällskapet.

I fortsättningen kommer hon att meddela Mildred Yeovil allt spelarna tar för sig och hon kommer att försöka påverka sällskapet med sina besvärjelser genom den besatte spelaren. Hilja kan dock inte återfå psykisk kraft så länge hon befinner sig i värdens kropp och är därför sparsam med besvärjelser. När hennes PSY underskrider 10 lämnar hon värden och återhämtar sig i Mildreds källare tills hon är helt återställd. För att finna sin värd använder hon sedan besvärjelsen ASTRALT SPÅR.

SL får själv avgöra när Hilja griper in och försöker påverka gruppens handlingar. T. ex. kan hon med besvärjelsen INBILLA TANKE påverka den besatta personen att utveckla ett begär efter att äga kalken. Om den besatte någon gång under äventyret får kalken i sina händer kommer han under Hiljas inflytande att försö-



ka överlämna den till en av brödraskapets agenter (här kan Karcist Kataris vara till hjälp). Övriga rollpersoner som lyckas med färdigheten Upptäcka Fara känner ett starkt obehag så länge den besatta rollpersonen befinner sig i närheten. Det är ingen nackdel om de börjar misstänka honom för allt som går emot dem. Snarare tvärtom. Om Hilja känner sig hotad av magiker med besvärjelsen VARSEBLIVNING eller liknande lägger hon besvärjelsen HJÄRNBLANK. Börjar det osa för hett intar hon en annan rollperson. Allt detta kräver samarbete mellan SL och den aktuelle spelaren.

Karcist Kataris roll

Den uppgift Karcist Kataris har i detta äventyr är enkel. Efter ett tips från Guazzo Arathaso (eller på eget bevåg om RPna struntar i att besöka Guazzo) skuggar han RPna (eller bäraren av silverkalken om de delar på sig) under förhoppning att de ska leda honom till Imâria-kulten och i slutstriden slåss han mot vampyren Lerajie på RPnas sida. Om RPna under äventyrets gång skulle köra fast kan SL om han vill låta Karcist gripa in. Skulle de t. ex. råka bli av med silverkalken kommer Karcist att göra sitt bästa för att återställa den. Karcist kan också sluta sig till sällskapet närhelst SL finner det nödvändigt, dock ej före episod I. SL kan känna sig fri att stryka Karcists roll i äventyret om han tror spelarna klarar sig utan hjälp.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Strukturen i *Skuggan av en ros* är enkel. Femton noggrant beskrivna händelser inträffar i kronologisk ordning. När de inträffar och i vilket sammanhang avgörs till största delen av SL utifrån RPnas handlingar. Det är meningen att dessa händelser ska ge spelarna olika ledtrådar. Några är blindspår medan andra kan ge resultat. De kronologiska händelserna kallas *episod* A till O medan de fristående kallas *scen* 1 till 5.

Episod A: På hemväg

RPna befinner sig av någon orsak i Krilloans nöjeskvarter sent en kväll. De är på hemväg och tar en genväg genom en mörk gränd när en man kommer springande mot dem. Han har ett kort skägg och är klädd i vanliga medelklasskläder. I sin famn bär han en liten trälåda. Det är uppenbart att mannen är skräckslagen och flyr för sitt liv.

Upptäcka fara: Av mannens klumpiga rörelser att döma har han blivit svårt sårad, kanske i benet eller i ryggen.

I samma stund som mannen når RPna dyker ett gäng skurkar upp från samma håll som han kommit. När de får syn på mannen och äventyrargänget, rusar de mot dem med dragna vapen. Innan spelarna hunnit få kontroll över situationen kastar en av skurkarna en kniv i ryggen på den sårade mannen som därvid dödas. Gängets storlek beror på RPnas antal och styrka, förslagsvis 1T2 busar per stridsduglig spelare. SL bör låta striden utgå med RPna som segrare. När den siste skurken fallit eller flytt och tystnaden lagt sig känner alla rollpersoner hur en kall vind sveper genom deras själar. SL skall slå ett slag på Skräcktabellen (med modifikation +3) för varje RP. Den kalla vinden är i själva verket Hiljas ande som passerar genom varje rollpersons själ, innan hon bestämmer sig för att inta en av dem.

Mannen som ligger död vid sällskapets fötter har uppenbarligen avlidit av två djupa knivjack i ryggen. Han bär inget speciellt på sig förutom en liten rektangulär trälåda (15 x 15 x 25 cm), en brevrulle, ett hopvikt papper, ett kortsvärd och en börs med en handfull silvermynt (3T10). Trälådan är noggrant igenspikad, och brevet är försett med ett sigill som dock är brutet. Sigillet ska föreställa en knuten näve. På det ihopvikta papperet står orden *"Guazzo Arathaso, Ordo Magica, klockan fyra"* och ett datum som ligger ett par dagar fram i tiden. Brevet är skrivet med en kvinnlig handstil och lyder:

Käre Auxin!
Tiden börjar rinna ut. Ni måste så snart som möjligt föra kalken till Krilloan. Där ska du uppsöka en viss Guazzo Arathaso på Ordo Magica. Han kommer att hjälpa oss att identifiera och, om du finner det nödvändigt, att förstöra kalken. Men var på din vakt! Vi misstänker att hertig Bergenswäärd också är ute efter kalken, och som du vet skyr hans män inga medel för att få som de vill.
Lycka till och på återseende!
Palina Livillion, Timar

Trälådan innehåller en stor, glänsande silverkalk. Kanten pryds med en ring med grinande dödskallar. På foten är en rad runor ingraverade. Lyckade färdighetsslag i nedanstående färigheter kan ge viss information:

Finna dolda ting: Inget av de 24 dödskallemotiven är det andra likt. Om man stirrar för länge på en skalle får man intryck av att grinet blir bredare. En saltbeläggning i kalkens botten tyder på att bägaren legat länge i havsvatten och sedan dess inte blivit använd.

Upptäcka fara: När man vidrör kalken går en lätt rysning genom kroppen. Kalken väcker obehagliga minnen, t. ex. om svek eller ond bråd död, till liv.

Värdera: Enbart silver- och hantverkvärdet ligger på 1.500 guldmynt. Därtill kommer minst 100% antikvärde. Kalken är minst 1.500 år gammal.

Språkkunskap: Språket på vilket de ingraverade runorna är skrivet är en dialekt av den jorivariant som talades i Krun under dess kolonisationstid på 1300-talet före Odo.

Läsa Fornjori FV B4+: Runorna är svårtydda men betyder ungefär "Efter döden ingen ro".

SL: Se scen 1 för detaljerad information om kalken!

EPISOD B: ERBJUDANDET

Redan när RPna kommer till sitt värdshus samma kväll blir de stoppade av värdshusvärden som har ett meddelande till dem. Det blev inlämnat bara några minuter tidigare av en av Brödraskapets agenter som blev kontaktad av Hilja med besvärjelsen TELEPATI. Meddelandet är textat och lyder:

Ni har just fått tag på något som är av stort värde för vår organisation. Vi är intresserade av att köpa denna tingest och erbjuder 3.000 silvermynt. Vi kommer att veta när ni beslutat er för att sälja den och kommer då att kontakta er personligen.
SRB

Värdshusvärden kan ge signalement på den unga kvinnan som lämnade meddelandet (här får SL improvisera) men det torde inte leda någon vart. Hon var en vanlig hemlös tiggare från hamnslummen.

SCEN 1: PÅ BESÖK HOS GUAZZO ARATHASO

På föreskriven tid tar Guazzo emot RPna i sitt rum på Ordo Magica. Har de missat tiden måste de först bestämma en ny, 1T4 dagar senare. När RPna visar upp kalken blir Guazzo mycket intresserad. Efter en timmes undersökning, dels av själva kalken och dels av ett tiotal referensböcker konstaterar Guazzo att den är relaterad till en urgammal dödskult som tillber den ondskefulla gudinnan Imâria. Kalken utstrålar en kraftfull, ond energi som gör det omöjligt att förstöra den. Kalken är ett viktigt föremål vid en ondskefull ritual av något slag. För säkerhets skull bör RPna undvika att dricka ur den. Guazzo erbjuder sig, förhoppningsvis förgäves, att befria RPna från kalken som ändå inte kan ge dem mer än trubbel. Han kan erbjuda RPna upp till 1.000 guldmynt och ett magiskt svärd som han har i sin ägo (FÖRTROLLA VAPEN E6+PERMANENS+NEXUS). Om RPna vill veta mer om Imâriakulten säger Guazzo att han inte är rätt person att fråga. Detta är en lögn. Så fort spelarna lämnat rummet kontaktar han Karcist Kataris och ber honom hålla ett öga på dem.

Om spelarna på fullt allvar accepterar att sälja kalken kommer Hilja att meddela brödraskapet som i sin tur kontaktar RPna och gör upp affären.

EPISOD C: STÖLDFÖRSÖK #1

Vid lämpligt tillfälle kommer en dödmanshand vid namn Nolgor att försöka stjäla kalken. Handen kontrolleras av Hilja med besvärjelsen KONTROLLERA LÄGRE ODÖD. För maximal effekt kan SL låta handen flyga upp ur en soppskål när RPna sitter till bords eller ur någons väska när den öppnas. Klarar inte spelarna ett normalt INT-slag får de slå på Skräcktabellen (+3). Huvudsaken är att kalken är framplockad och lätt tillgänglig för Nolgor.

EPISOD D: FÖRGIFTNINGSFÖRSÖKET

Nästa gång RPna äter ute, d. v. s. på något värdshus, taverna eller restaurant, kommer Hilja att försöka förgifta RPna med hjälp av sin värd. Efter att maten blivit beställd reser sig den besatte rollpersonen upp och ursäktar sig med att han behöver uppsöka avträdet (Hilja har helt enkelt använt besvärjelsen INBILLA TANKE). När rollpersonen på vägen dit passerar köket, tar Hilja kontroll över honom (KONTROLLERA PERSON) och får honom att slinka in i köket, plocka fram en i förväg ditplacerad giftflaska från ett skåp och tömma den i matgrytan. Efter detta släpper Hilja kontrollen över värden och låter honom slutföra sina behov på avträdet.

När maten serveras låter rollpersonen bli att äta, förutsatt att han beställt samma mat som de övriga spelarna (INBILLA TANKE). Om de andra helt oförsiktigt hugger in på måltiden drabbas de av giftets effekt (muskelgift STY 16+1T3). Om giftet slår ut minst 2/3 av sällskapet tar Hilja åter kontroll över värden och försöker fly med kalken. Dock föreligger stor risk att RPna misstänker att något är fel. Dels eftersom den besatte spelaren ratar maten (de andra kanske redan har börjat misstänka honom), genom följande färdigheter:

Upptäcka fara (CL –5): Nackhåren reser sig just när rollpersonen för gaffeln/skeden till munnen.

Finna dolda ting (CL –5): Såsen till köttet har skurit sig. SL: Detta beror på giftets sura egenskaper.

Drogkunskap eller **Giftkunskap** (förutsatt att RPna redan insett att maten är förgiftad och att de har tillgång till laboratorieutrustning): Giftet är extraherat ur Hirarosen, en sällsynt djungelört. Extraktet har stark krampgivande effekt som högst troligt leder till döden.

Om kökspersonalen utfrågas är det 35% chans att någon har sett en av RPna (den besatte) gå in i eller komma ut från köket.

SCEN 2: ETT BESÖK HOS MILDRED YEOVIL

Förgiftningsförsöken i episod D eller mordet i episod F kan ge RPna idén att besöka en yrkesman. Eftersom Mildred Yeovil är den mest framstående örtmästarinnan i staden är det ironiskt nog troligt att de uppsöker henne. Mildred håller dock masken och ställer upp med identifikationen av giftet. Om spelarna undrar var man kan få tag i detta gift svarar Mildred att *"eftersom det finns lika effektiva gifter för halva dess pris är efterfrågan på Hirarosextrakt mycket låg och därvid svår att få tag på. Dessutom är försäljning av gifter förbjudet, och ni skall inte vända er till en hederlig örtmästarinna som jag om ni är ute efter sånt. Försök någon annanstans!"*

EPISOD E: INBROTTSFÖRSÖK

Mildred Yeovil har genom Hebraim Kandall anställt en inbrottstjuv (se kapitlet Invånare) som fått i uppgift att genomsöka RPnas rum i jakt på kalken som han, om han hittar den, ska lämna till en av glädjeflickorna på Bordell Xavier. För säkerhets skull har hon beordrat en av sina agenter, Maca Sarion, att skugga tjuven.

När RPna kommer hem till sina rum hör de underliga ljud från ett av dem. När de öppnar dörren ser de en man hoppa ut genom fönstret. Rummet är i en enda stor röra och RPnas packning är utspridd över hela golvet. Om de varit så dumma att de lämnat kalken kvar på rummet är den nu försvunnen. Troligen kommer RPna att försöka hinna ifatt den flyende tjuven. Om SL tycker att de tar för god tid på sig att klättra ut genom fönstret etc, kan han låta Karcist Kataris eller Maca ingripa. Karcist använder blåsrör med bedövande gift medan Maca försöker döda tjuven med en förgiftad kastkniv (med hirarosextrakt). Hur det än går får RPna tag i tjuven levande, varvid Maca beger sig till bordell Xavier för att tysta tjuvens kontaktperson.

Förhöra: Tjuven berättar att han sökte en silverbägare som han skulle lämna till Elisie, en av glädjeflickorna på bordell Xavier. För det skulle han få en belöning på 100 silvermynt. Han anställdes genom Svarta Hingsten.

EPISOD F: XAVIERAS BOUDOIR

Om RPna dröjer länge (mer än en timme) med att uppsöka Xavieras Boudoir efter att de förhört inbrottstjuven kommer där att vara full kalabalik. När RPna anländer håller stadsvakten på att utrymma byggnaden och att förhöra glädjeflickor och gäster om deras förehavanden den senaste timmen. Många flickor gråter hysteriskt och männen verkar upprörda. Tydligen har en av flickorna vid namn Elisie blivit

brutalt mördad av en okänd man. Bordellmamman Xaviera hävdar att en blek herre med stort svart skägg och fyra svarta pudlar i ett koppel gick upp till Elisie för ett tag sedan och aldrig kom ner. Han hade betalat i förskott för en timme. När Xaviera knackade på efter en timme för att berätta att tiden gått ut fick hon inget svar. När hon anlitat en låssmed att öppna dörren fann hon Elisies lik, som vid det här laget har omhändertagits av stadsvakten för undersökning.

Om RPna däremot hastar till bordellen alldeles efter att de fått ledtråden får de veta av Xaviera att Elisie, som har rum nummer åtta, just fått besök av en kund. Är RPna trevliga viskar hon dessutom i förtroende: *"En mycket underlig kuf, förresten. Han hade med sig fyra svarta pudlar i koppel. Troligen helt pervers, men han betalade i förskott, och allt som ger pengar är ju tillåtet här."*

Kunskap om magi eller Valfri Magiskola: Inom demonologin brukar ibland svarta pudlar symbolisera demoner.

Om RPna försöker tränga sig förbi den eunuck som står vid trappan protesterar både han och Xaviera högljutt, men ingen försöker hindra dem med våld. Dörren till rum åtta är låst inifrån och nyckeln sitter i, men den går att forcera med våld. Den har bara 20 KP. Gör RPna väsen av sig innan de tar sig in, t. ex. genom att bråka med eunucken i trappan eller genom att knacka på dörren, har Maca 1T20 SR på sig att försöka fly genom fönstret med hjälp av besvärjelsen LJUSVÄG.

Inne i rum åtta möts RPna av en förfärlig syn. I den breda himmelssängen mitt i rummet ligger ett blekt kvinnolik med uppsliten buk. Runt sängen står fyra meterhöga varelser med svans, horn och vingar. De kastar sig skränande mot närmsta rollperson. Om spelarna överraskar Maca står han vid den öppna spisen och håller på att bränna en tunn bunt papper. Han vänder sig mot spelarna i samma stund som diabolinerna anfaller och kastar en BLIXT mot dem. Sedan försöker han fly genom det öppna fönstret och sedan använda besvärjelsen LJUSVÄG för att komma undan. I nödfall lägger han en ASTRALVAPEN E3 och frambringar ett blåskimrande slagsvärd med vilket han slåss för sitt liv.

Maca avslöjar ingenting under förhör, inte ens om han blir hotad eller misshandlad. Ingenting kan nämligen vara värre än att förvisas till Yflasefugh. Det enda sättet att få vettig information ur Maca är att använda besvärjelserna TELEPATISK SONDERING eller TANKELÄSNING. Eventuellt kan man dräpa honom och sedan förhöra honom med spiritistbesvärjelserna TALA MED DÖD, SEANS eller MATERIALISATION, men en död mans tal är sällan något att lita på. Han talar också om spelarna kan övertyga honom om att de kan förvisa honom till platser som är värre än Yflasefugh. Elisies bestialiskt



sargade kropp kan inte ge RPna några ledtrådar av intresse.

Läkekonst: ett tjugotal av de tillfogade stickskadorna är dödliga. Dock förefaller kvinnan ha varit död i minst fem minuter innan kroppen sargades. Troligaste dödsorsak är hjärtstillestånd.

Giftkunskap (FV –5): En analys av det koagulerade blodet med tillförsel av Dezzlers serum (en substans som påvisar spasmogenikum, d. v. s. gifter som ger offret kramp. Finns i de flesta alkemiska laboratorier) ger positivt resultat, vilket påvisar att Elisie blivit förgiftad till döds innan kroppen sargades. Noggrannare analys bevisar att giftet är detsamma som det RPna utsattes för i episod D.

Rummet verkar inte innehålla någonting av direkt intresse för RPna förutom ett halvt hekto haschisch i en träask. Maca har redan bränt alla bevis på Elisies inblandning i brödraskapet. Däremot förbisåg han en viktig detalj, nämligen Elisies papegoja Habib som hänger i en bur i taket och uttalar fraser som *»Hallå, hallå»*, *»Habib vill ha kex»*, *»Vad gör du, vad gör du»* och *»Hej och hå och en flaska med rom»*. Om Habib hör något av orden svart, bok, ros, brödraskap, häxa, sabbat eller Hemaquiel skriker han högt och tydligt *»Boken, ha, ha, ha, den svarta boken, sexhundratrettiotvå, sexhundratrettiotvå, hundrafemtio silverstycken»*. Detta budskap lär förbrylla spelarna. Se nedan för en förklaring.

Glädjeflickan Elisie var en ganska nyinitierad medlem i Svarta rosens brödraskap. Hon hade deltagit i några ritualer i Mildred Yeovils källare, men blev alltid ditförd med förbundna ögon. Elisie hade grava drogproblem och var skuldsatt upp över öronen. Därför stal hon under en häxsabbat för någon månad sedan Brödraskapets heligaste artefakt — den Svarta boken. Hon pantsatte den för 150 silvermynt på Aiduns pantbank och lärde sin papegoja numret för att ha en hållhake på Brödraskapet om de skulle upptäcka hennes förräderi. Stölden upptäcktes visserligen, men ingen misstänkte någonsin Elisie. Hon blev mördad av helt andra orsaker.

SCEN 3: ETT BESÖK HOS AIDUN

Aiduns är panthandeln som papegojan Habib refererade till i episod F. I den belamrade källaren ligger mycket riktigt artikel nummer 632 — den Svarta boken. RPna kan kvittera ut boken för 150 silvermynt (den är värd minst 100 ggr det beloppen). Boken är 40 x 60 cm stor och femton centimeter tjock. Den är bunden i svart läder och har ett pentagram i silver på framsidan. Innanför pärmarna är en pressad, svart ros inklistrad. Texten är skriven på Brödraskapets hemliga språk och totalt obegriplig för RPna.

EPISOD G: HELGERÅN

En kväll när RPna kommer hem ligger ett papper instucket under dörren till deras rum. Meddelandet är textat med samma stil och med samma penna och bläck som meddelandet i episod B. Det lyder:

Vi borde samtala om vår situation. Möt oss utanför porten till S:t Minatius vid midnatt. Kom ensamma och var försiktiga. Vi är inte era enda konkurrenter. Ni har mäktiga motståndare.

SRB

Brevet har en svart stämpel i form av en ros. Att brödraskapet inte är RPnas enda fiender är naturligtvis en list för att få dem medgörliga och för att locka dem i fällan. Skulle RPna inte låta sig lockas, gå direkt till episod J.

Om RPna beger sig till S:t Minatius för att sammanträda med brödraskapet, av ren nyfikenhet eller av andra orsaker kommer kyrkan att vara stängd, mörklagd och helt förbommad. På tröskeln framför porten ligger en svart ros. Den är i förväg preparerad med kemikalier och kommer att upplösas om den utsätts för starkt eller magiskt ljus, varvid ett ÄCKLANDE GASMOLN E3 utvecklas med en giftstyrka på 3T4. Exakt vid midnatt (kom ihåg klockslagen) slås portarna upp på magisk väg. När RPna kikar in genom porten ser de ljusen i mittgången tändas ett och ett.

Finna dolda ting: rollpersonen lägger märke till att ljusen är svarta, inte vita.

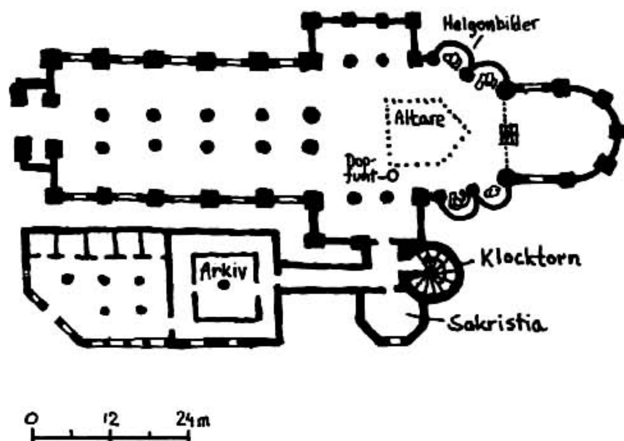
Upptäcka fara: nackhåren reser sig vid blotta åsynen av den svagt upplysta kyrkan.

Lyssna: kyrkan är onaturligt tyst.

Plötsligt ser RPna en vitklädd manlig gestalt framme vid altaret. Han är vänd med ryggen mot dem men talar till dem med hög stämma: *»Träden in i Etins tempel. Här kan ingenting skada er.»* På hans rygg börjar i samma stund ett broderat mönster glöda av energi. Symbolen är en LOCKELSE E4 (mannen har en bred rygg). När RPna går in i kyrkan slås portarna igen bakom dem med en väldig knall och låses med en FÖRSEGLA E4. I samma stund vänder sig mannen vid altaret om och RPna får se hans fasansfulla ansikte. Detta är den ondskefulle kultisten och magikern Scargil. Alla som ser honom måste slå ett slag på Skräcktabellen (Skräckslå 4/—).

Samtidigt släpper Hilja lös en POLTERGEIST E2 varvid alla ljus, psalmböcker och andra småprylar börjar flyga omkring med en rasande fart. Under uppståndelsen använder Scargil besvärjelserna KNÄCKA och EXPLOSION på kristallkronor och statyer. Han välter också en stor kittel (500 liter) oxblod som stått bakom altaret. Han använder sedan besvärjelsen JORDVÄG för att lämna kyrkan.

S:T MINATIUS KYRKA



Efter någon minut kommer 2T4 diaboliner nedflygande från tornet. De bär på hinkar med oxblod som de tömmer på väggarna, i dopfunten och över RPna. De avslutar sin uppgift med att ringa i kyrkklockorna innan de flyger iväg från tornet. RPna är hela tiden för upptagna med att värja sig från alla flygande projektiler för att kunna fly eller hejda händelseförloppet. Låt gärna en rollperson som försöker ingripa genom att anfalla Scargil eller dylikt träffas av en ljusstake eller statyskärva. När allting har lugnat sig och RPna börjar känna sig säkra igen slås portarna upp. Där står ett tjugotal vakter som stormar in och arresterar sällskapet för helgerån, ett brott som ofta leder till döden. De visiteras och fråntas all utrustning (inklusive skodon och, om RPna varit dumma nog att ta med den, även silverkalken) förses med handbojor (av järn, naturligtvis, vilket kan tyckas tråkigt för eventuella magiker) och förs till fängelset där de får tillbringa natten. På förmiddagen följande dag påbörjas en undersökning. Experter genomsöker kyrkan efter bevis och RPnas rum (om de går att finna) rannsakas.

EPISOD H: RÄTTEGÅNG OCH FÄNGELSE

Vid tolvslaget dagen därpå förs de gripna RPna, fortfarande försedda med bojor, till Hamndomstolen och in i rättsalen. Den är till brädden fylld av åskådare som alla skriker okvädesord åt RPna när de går fram till de anklagades bås. De blir bespottade, sparkade och förolämpade på alla de sätt. När RPna väl står i båset (den som sätter sig blir lätt stucken av vakterna som står bakom båset, –1 KP) öppnas en dörr och de tre nämdemännen (bl. a. Lauritz Huggard) kommer in följda av åklagaren och domaren.

Domaren, i detta fall självaste Dartan Plios, sätter sig till rätta och dunkar i bordet varvid hela församlingen tystnar, bortsett från någon gaphals som genast blir utkastad av en vakt. Sedan inleds rättegången av åklagaren (en viss Klemens Bartvald med INT 16) med öppningsorden *"Ni vämjeliga odjur, ovärdiga att kalla er själva människor, står inför Krilloans domstol anklagade för skändning av helig plats och grovt helgerån. Vad har ni att säga till ert försvar?"*

Hur rättegången sedan utspelas är upp till SL. Observera att RPna ligger riktigt risigt till om de saknar kunskaper i Administration/juridik. Förmodligen saknar de dessutom kontakter med myndighetspersoner eller liknande. Vittnen och bevis hopar sig mot dem. Vakterna som arresterade dem kan intyga att de tog dem på bar gärning. En elementarmagiker som undersökt blodrester i kyrkan och på RPnas kläder med besvärjelsen IDENTIFIKATION kan bekräfta att blodet kommer från samma oxe, flera nattliga vandrare kan vittna om att de sett RPna i närheten av kyrkan strax före midnatt, en brottsundersökande tjänsteman kan bekräfta att RPnas skodon överensstämmer med de blodiga avtryck som återfunnits på kyrkgolvet och komprometterande föremål ur RPnas utrustning, såväl vad de blev fråntagna föregående natt som det man fann vid rannsakan av deras rum, presenteras (vapen, magiböcker, starka drycker, inbrottsverktyg, bisarra souvenirer som dödskallar etc.

Om silverbägaren blivit konfiskerad kommer den att tolkas som bevis på spelarnas samröre med "AntiE-tin") som bevis. Har de dessutom blivit straffade i Krilloan förut har de inte stor chans. Se avsnittet om rättegångar och beräkna modifikationen på juridikslaget.

Om RPna på något mirakulöst sätt skulle lyckas med sitt juridikslag blir de frikända och försätts på fri fot. Detta kan belönas med upp till fem bonuserfarenhetspoäng per spelare. Om de däremot (antagligen) misslyckas förkunnar domaren efter en kort överläggning med åklagare och jury följande: *"Fångarna (RPnas namn i bokstavsordning) förklaras härmed skyldiga till skändning av helig plats och helgerån och döms till döden på bålet. Domen verkställs nästa Etinsdag på Ghi-Tyros."* RPna förs ut ur rättsalen, förbi den hånfulla folkmassan och åter in i fängelset där det är tänkt att de ska sitta fram till avrättningen. Brödraskapet kommer att vänta med att stjäla kalken från domstolens arkiv tills RPna är döda och begravna.

EPISOD I: FRITAGNINGEN

Naturligtvis kommer spelarna inte att bli avrättade. På ett eller annat sätt kommer de undan, men SL bör låta dem svettas lite först. Det finns tre flyktalternativ: Att fly på egen hand, att få juridisk hjälp av någon inflytelserik SLP och att bli fritagna av Karcist Kataris.



Meh-Dackaur

Fall ett: Spelarna hittar själva på ett sätt att fly. Nämnas bör att vakterna är otroligt försiktiga med så farliga brottslingar som RPna och att alla fångar bär järnbojor under hela fängelsetiden fram till avrättningen, så eventuell magisk hjälp är utesluten. Dessutom halverar bojorna förflyttningsförmågan och alla SMI- baserade färdigheter.

Fall två: Guazzo Arathaso eller någon annan inflytelserik person som RPna knutit kontakt med och anförtrott sig åt (t. ex. en ambassadör eller någon av de övriga rådsmedlemmarna) kan dra i de rätta trådarna för att få dem benådade och frigivna. I detta fall återfår RPna också all sin utrustning, inklusive kalken. Lämpligen får RPna frigivningsbeskedet bara en kort stund före deras tänkta avrättning. Om SL har känsla för dramatik kan han t. o. m. låta RPna bindas på bålet innan en budbärare i sista stund annonserar benådningen.

Fall tre: Om ingen annan lösning är möjlig kan Karcist Kataris bryta sig in och släppa RPna fria. Detta kan ske natten före avrättningen. Karcist söver de vakter som står på

pass utanför RPnas celler genom att klä ut sig till mathämtare (den ordinarie mathämtaren är bunden och instängd i en skrubb). Han låser sedan helt enkelt upp cellerna med vakternas nycklar. Det är helt upp till SL huruvida Karcist lyckats återskaffa kalken eller några andra föremål som tillhört spelarna. Att bryta sig in i domstolens arkiv kan i sig bli ett intressant deläventyr.

Även om spelarna genom en väl genomarbetad plan lyckas fly på egen hand är fall två att rekommendera. I fall ett och tre kommer RPna inom kort att bli efterlysta och får problem med att röra sig fritt annat än i Meh-Dachaur där vakter inte är så vanliga. Dessutom tillkommer problemet med kalken som måste återskaffas.

EPISOD J: ATTACK!

När äventyret kommit så här långt har brödraskapet misslyckats åtskilliga gånger att genom sina någorlunda diskreta metoder lura spelarna på kalken. Detta har fått Lerajie att mista förtroendet för sina allierade, och han visar sitt dåliga tålamod genom att försöka ta saken i egna händer. I närheten av sitt hemliga gömställe nere i kloakerna har han funnit Rafael, ett skelett som han genom en mörk ritual förvandlar till dödsriddare. Han beordrar Rafael att dräpa alla som liknar RPna och söka genom deras kroppar eller förhöra deras själar om silverkalken. Efter denna ritual dricker Lerajie sig mätt på blod från en prostituerad som han lurat ned i kloakerna innan han med hjälp av besvärjelsen TRANSFER reser till Rodomelantos.

När RPna konfronteras med Rafael har han redan dräpt ett antal människor som var och en har stora likheter med någon av RPna (d. v. s. samma storlek, ålder, hårlängd och färg, skäggväxt, kläder etc.). Dessutom har han tagit ut sin hämnd på den domare som år 597 dömde honom till det straffarbete som blev hans död. Timmarna före konfrontationen med Rafael är det 25% chans att RPna snappar upp följande nyhet: *"Har ni hört vad som hänt med lagmannen Eldogor Flestados? Jaså inte... Tydligen bröt sig en jättelik krigare in genom — och jag menar GENOM — hans ytterdörr tidigt i morse, och dräpte honom med en yxa. Mitt framför ögonen på hustrun och barnen dessutom. Sedan bar han iväg med liket. Den mördaren måste ha haft is i magen, inte sant?"*

Mötet med Rafael sker mitt på dagen på en folkrik plats, t. ex. ett torg. Plötsligt finner RPna sig vara omringade av en grupp människor varav en (Rafael) bär tunnhjälm, läderrock, handskar och en dubbelyxa som han nonchalant slår med flatsidan mot benet. De övriga saknar rustning men är beväpnade med kortsvärd, yxor och knivar. De är bleka och har livlösa ögon. Övriga människor i närheten börjar dra sig undan i rädsla för att råka illa ut. Någonstans ifrån hörs en visselpipa.

I nästa stund beordrar den maskerade mannen de övriga att attackera RPna samtidigt som han själv sveper till med yxan mot den stackare som står närmast.

De bleka männen är banemän, ett slags zombier som bara kan skapas av dödsriddare. Eftersom dessa är Rafaels tidigare offer har de stora likheter vad gäller kroppshydda och ålder med RPna och har grundegenskaper därefter. Därför får SL konstruera sina egna banemän enligt modellen nedan. Banemännens färdigheter är desamma som de hade i levande livet. För varje rollperson finns 1T3 banemän.

STY x 2,0 STO x 1,0 FYS 0 SMI x 0,75 INT x 0,5

Finna dolda ting: rollpersonen upptäcker att en eller flera av de bleka männen som omringat sällskapet är otäckt lik/lika honom själv till utseendet. De övriga liknar rollpersonens kamrater, utom en gubbe i sjuttifemårsåldern som är klädd i en fladdrande morgonrock (Eldogor Flestados). Några av männen bär tydliga märken efter yxhugg på huvud och armar. Gubben i morgonrocken har ett hål i magen från vilket hans inälvor hänger (slå på Skräcktabellen, +2)

Finna dolda ting (CL –5): I en glipa mellan den maskerade mannens rockärm och handske skymtar något som liknar svärtat ben.

Striden fortgår i 2T6 SR innan 2T4 vakter kommer till undsättning och ingriper på RPnas sida. Om ytterligare förstärkning behövs dyker den upp inom 2T10 SR. Om striden går väldigt dåligt för RPna kan SL låta vanliga medborgare ingripa i striden. Skulle oddsen däremot falla till deras favör kommer Rafael att använda sin paralyserande attack och sedan fly ned i närmaste kloaköppning och ta sig till Lerajies hemliga gömställe. Det är möjligt för spelarna att spåra upp honom. Se scen 4!

Skulle RPna bli tagna till förhör kan problem dyka upp, speciellt om de är efterlysta sedan episod I. Å andra sidan kan denna händelse övertyga Dartan Plios om att RPna är offer för en sammansvärjning. Om så sker kommer RPna att benådas för den påstådda tempelskändningen och återfår all eventuell utrustning de blivit fråntagna.

SCEN 4: ETT BESÖK I LERAJIES HÅLA

Lerajies gömställe är ett före detta iskubslager som via en dörr ansluter direkt till en avloppstunnel. För att komma dit måste man givetvis krypa ner i kloakerna. Gömstället är ett 4 x 4 meter stort, omöblerat rum. En magisk cirkel fylld med symboler är uppdragen på golvet med krita.

Kunskap om Magi eller valfri Magiskola: cirkeln har använts dels till en TRANSFER-liknande ritual, dels till frambesvärjandet av en högre odöd.

I ett hörn ligger ett flertal skelett, mer eller mindre förmultnade. Överst i högen ligger dock ett alldeles färskt lik med två stickhål i halsen.

Läkekonst: Liket är helt tömt på blod.

Om Rafael lyckades undkomma RPna i episod J befinner han sig här nu.

EPISOD K: KALABALIK I KRILLOAN

Bara några timmar efter Rafaels attack mot RPna har hela staden hört nyheten som lyder: *"Nekromantiker har släppt lös massor av odöda monster och annan ohyra för att skada oskyldiga medborgare."* RPna kan tydligt märka ett nyväckt och ökat hat mot nekromantiker, och i kvällningen samma dag börjar hetsjakten på svartkonstnärer. Hetsade folkmassor tillfångatar och lynchar dussintals misstänkta nekromantiker, demonologer, häxor och andra suspekta typer och deras hus sätts i brand. Stadsvakten står råd- och maktlös med följd att brottsligheten ökar med flera hundra procent. De närmaste dagarna råder upplopp och kalabalik i hela staden. Rollpersoner som ägnar sig åt nekromanti gör klokt i att hålla sig undan. Detta är upptakten till nästa äventyr, *Fiender av begynnelsen.*

EPISOD L: ONT BLIR GOTT

När Mildred Yeovil nu insett att Lerajie har svikit brödraskapet och flytt beslutar hon sig för att kontakta RPna och erbjuda dem samarbete. Med besvärjelsen INBILLA TANKE låter hon Hilja föra sällskapet till hennes hus där hon tar emot dem i vardagsrummet. Mildred presenterar den lama och sängbundna Hilja och bjuder RPna på varsitt glas citronlikör varefter hon börjar sin berättelse:

"Jag är Mildred Yeovil och jag representerar den Svarta rosens brödraskap. Som ni nog förstår är det jag som är skyldig till all smärta som ni åsamkats sedan den kvällen ni fick den heliga kalken i era händer. Jag begär inte att ni ska förlåta mig för det jag gjort, men jag hoppas på att vi trots detta kan samarbeta. Ni förstår, er egentlige fiende är en man vid namn Lerajie Dantalion som representerar en ond kult som tills alldeles nyligen varit brödraskapets allierade. Lerajie svek både oss och alla andra svartkonstnärer när han gav liv till en sedan länge död man och skickade honom att dräpa er. På grund av hans enorma tanklöshet har han vänt hela stadens befolkning mot de mindre diskreta av oss svartkonstnärer. Denna fega stackare har nu flytt utom räckhåll för oss. Därför ber vi om er hjälp för att straffa honom. Det kommer att bli mycket farofyllt, och helt klart riskerar ni era liv på kuppen. Å andra sidan har ni att vänta framtida samarbete med ett av Altors hemligaste sällskap om ni företar er uppdraget. Dessutom gör ni civilisationen en stor tjänst genom att utplåna denne Lerajie, vars gudinna Imâria har planer på att utrota hela människosläktet. Går ni med på ett samarbete?"

Säger RPna nej fortsätter Mildred: *"Jag blir besviken, men jag klandrar er inte. Att brödraskapet har givit er stor smärta är det ingen tvekan om, och jag förstår er motvilja. Gör mig dock en sista tjänst. Tag mitt liv här och nu så jag slipper straffas av brödraskapets äldste."* Sedan ställer hon sig på knä framför sällskapets ledare och blottar sin strupe.

Om RPna å andra sidan tackar ja till förslaget ser Mildred mycket lättad ut. *"Ni har gjort ett mycket klokt beslut. Jag beundrar ert mod och ska se till att ni inte blir lottlösa när detta är över. Ett litet problem kvarstår dock. För att resa till den plats där Lerajie befinner sig behövs Brödraskapets heligaste föremål, den Svarta boken, som dock blev stulen för inte så länge sedan. Vi måste finna den före solnedgången. Annars är det för sent."* Nu har RPna en chans att visa vad de har att tänka med. Papegojan Habibs inlärda fras (se episod F) är den ledtråd som behövs för att finna boken (se scen 3). Om RPna inte har hört Habibs fras eller inte associerar till en pantbank kan SL låta Hilja komma på det och introducera idén med INBILLA TANKE. Om spelarna inte redan besökt Lerajies gömställe, berättar Midred hur de ska hitta dit. Se scen 4.

EPISOD M: RODOMELANTOS

Så fort boken är återskaffad leder Mildred sällskapet ut i djungeln. Solen har börjat gå ner när de kommer fram till en liten glänta några kilometer från staden. Mitt i gläntan finns en ring (diameter åtta meter) av små gula svampar, och mitt i ringen ligger en rund, flat sten. Från en medförd påse plockar Mildred en ask med pulveriserade örter som hon sprider ut över hela ringen. Sedan ställer hon sex svarta ljus i en ring på den runda stenen och tänder dem. Hon ger RPna varsin blomsterställning från en svart ros att tugga på. Sedan klär hon av sig naken och ber RPna följa hennes exempel.

Tillsammans och med hjälp av berusningsmedlet i den svarta rosen börjar hela sällskapet dansa omkring av extas innanför cirkeln under det att Mildred sjunger en monoton sång på ett språk som RPna inte förstår. Strax före midnatt faller hela sällskapet utmattade till marken. I samma stund som rådhusklockorna i staden slår tolv stöter Mildred en kniv i bröstet på en medförd svart tupp och låter dess blod droppa först på altarstenen och sedan på var och en av RPna (dock inte på sig själv). Plötsligt hopar sig mörka moln på den tidigare så klara natthimmeln och det börjar blixtra. Åskvädret ökar i styrka och verkar centrera sig ovanför RPna.

Blixtarna kommer i allt tätare takt och plötsligt slår blixten ner i altarstenen. Spelarna bedövas av den enorma energiurladdningen, och när de återfår medvetandet befinner de sig i en annan dimension.

RPna ligger nakna, förvirrade och ensamma — Mildred är inte med dem — i en svampring som liknar den de nyss dansade i. Men i stället för djungel är ringen omgiven av mörka klippor. Den enda ljuskällan här — himlen verkar inte bära någon — är de flammande bål som bildar en stor ring runt detta klipplandskap. Ett av bålen, det som ligger närmast svamp-ringen, utstrålar en onaturlig hetta och energi. RPna kan skymta mänskliga skepnader inne bland flammorna. På spridda håll innanför ringen finns andra varelser, både människor och små röda demoner. De verkar ägna sig åt häxkonster, bryggning av droger och obscena orgier. Ingen lägger märke till RPna. Allra längst bort i eldringen ser RPna en jättelik, behornad varelse på en tron, nedanför vilken en man och en stor svart hund sitter. RPnas utrustning syns inte till över huvud taget.



Meh-Nyur

Den behornade mannen på tronen är givetvis Hemaquiel, och de två gestalterna nedanför är Lerajie Dantalion och nattulven Eberhard. De har suttit nedanför tronen i bara två rodomelantiska timmar, men i flera altoriska dagar, djupt engagerade i en teologisk diskussion med sin allierade gud. Ännu känner inte Hemaquiel till Lerajies svekfulla dåd. När de spritt språngande nakna RPna närmar sig tronen känner han deras fientliga avsikter och förpassar med en enkel handrörelse sina två gäster till en annan dimension — det Svarta biblioteket. Sedan tilltalar han RPna med befallande röst:

"Vilka är ni, som vågar störa den Bockfotade och hans gäster? Hur har ni fått tillträde till mitt rike? Varför vill ni dräpa mina imariòtiska bundsförvanter? Svara, annars kommer ni att få lida i evigheten!" Hemaquiel väntar sig naturligtvis ett svar. Genom att analysera deras sinnen kan han avgöra om RPna talar sanning eller inte. Om de ljuger kallar han dem för "kättare" och slungar in dem i bålet som ligger bakom svampringen, vilket råkar vara ingången till Yflasefugh (se scen 5).

Om de däremot talar sanning svarar Hemaquiel: *"Ni är värdiga kämpar. Jag överlåter Lerajies öde i era händer. Gör med honom som ni vill."* Han gör en gest med handen och innan spelarna vet ordet av ligger de

i decimeterhögt damm i en mörk korridor. En brinnande fackla sitter i en hållare på väggen. När RPna kommit till sans upptäcker de att de är påklädda och fullt utrustade. På ett podium mitt i gången ligger en svärtad järndolk med ett utsirat handtag av människoben. På podiet står med bokstäver som RPna förstår: *»Följ dolkens riktning och ni skall finna den ni söker!»* Dolken pekar rakt in i den mörka tunneln.

Den svärtade dolken är magisk. Den börjar lysa med ett svagt, blått sken när en högre odöd befinner sig inom 500 meter, och allt starkare ju närmare den odöde kommer. Om dolken läggs ned på marken vrider den sig så att spetsen pekar rakt mot den odöde, under förutsättning att den befinner sig inom 20 km. Dolken har dock en nackdel: om en lägre odöd befinner sig mellan den högre och dolken (med en tillåten avvikelse på +/– 3°) kommer den att skärma av dolkens uppfattningsförmåga.

SCEN 5: ETT BESÖK I YFLASEFUGH

Skulle RPna av någon anledning hamna i Yflasefugh blir de kvar där i all framtid. Yflasefugh är den eviga plågans vistelse, och är orsaken till varför Hemaquiel är allierad med den Eviga Plågans gudinna — Imâria.

EPISOD N: DET SVARTA BIBLIOTEKET

Det Svarta Biblioteket är ett ogästvänligt, labyrintliknande bibliotek som gränsar till flera hundra olika dimensioner. Få är de som kommer dit och ännu färre är de som återvänder hem. Av någon anledning tycks flertalet besökare uppslukas av andra dimensioner, falla offer för monstruösa varelser eller gå förlorade på annat sätt. Enligt den Svarta boken ska Biblioteket ha tusen våningar, varje våning tusen korridorer och varje korridor ska leda till tusen salar. Detta är visserligen en grov överdrift, men eftersom Biblioteket verkar ändra utseende från gång till gång kan det lätt uppfattas som oändligt stort. Om RPna t. ex. har vandrat från punkt A till punkt B genom en lång, slingrande korridor och beslutar sig för att återvända till punkt A är det mycket troligt (50%) att de i stället kommer till punkt C även om de går samma väg. Det är dessutom omöjligt att gå i sina egna fotspår. Det decimeterdjupa dammet regenererar sig självt ett par minuter efter att det rubbats. Utplacerade spår som kritmärken och glaskulor riskerar (50%) att försvinna in i en annan dimension.

Böckerna som finns i Biblioteket omfattar precis allt. Varenda händelse som inträffar, vartenda ord som yttras och varenda tanke som tänks i de angränsande dimensionerna nedtecknas i dessa böcker. Biblioteket har dock ingen som helst systematisk ordning, och de enda som hittar i denna jättelika labyrint är demonen Jazeriel och dimensionsväktaren Vlad Kamantur. 95% av all litteratur är skriven på utomaltoriska språk och är totalt obegriplig för vanliga människor.

Korridorer

Bibliotekets korridorer är över lag tre meter breda och lika höga. 60% av väggarna utgörs av en meter djupa bokhyllor som är inskurna i berget. På dessa hyllor står oändligt många gamla, dammiga böcker uppradade. De har alla samma format (70 x 100 x 15 cm) och har omärkta ryggar. Tillämpa följande tabell vid utformning av en korridor:

1T20	Utseende
1–4	Rakt fram 1T20 x 100 meter
5–7	En 90°-krök svänger åt (slå 1T6) 1–3 höger, 4–6 vänster. Mitt i gången finns ett 1T6 meter brett schakt som mynnar i Yflasefugh (se scen 5 om RPna trillar i).
8–9	Återvändsgränd.
10–13	Korridoren delar på sig. Slå 1T10 för att avgöra åt vilka håll den ska gå. 1–3 rakt fram och höger, 4–6 rakt fram och vänster, 7–9 höger och vänster, 10 rakt fram, höger och vänster. Korridoren slutar i en trappa (se separat tabell).
14–15	På korridorens ena sida mynnar en trappa.
16–17	På korridorens ena sida finns en bred dörr.
18–19	Rakt fram i 1T20 x 10 meter.
20	Korridoren slutar i en bred dörr.

Dels för att RPna riktigt ska inse Bibliotekets kaotiska natur och dels för att de inte ska bli uttråkade kan SL efter behag använda något av följande bisarra inslag:

- Blod droppar ner från en spricka i taket.
- Fotspår korsar korridoren och ger intryck av att någon har passerat genom den kompakta väggen.
- 1T10 tunga böcker faller helt plötsligt ut från en bokhylla mot närmsta rollperson. Låt spelaren slå ett lätt SMI-slag eller förlora 1T4 KP.
- RPna hör krafsande ljud bakom böckerna i bokhyllan. När de lyfter undan böckerna finner de ett ihoptorkat och sammanpressat lik.
- En stor bok flyger mot och förbi RPna med en hastighet av F40.
- Plötsligt förvandlas golvet till kvicksand. RPna dråsar ner i våningen under.
- En flock på 1T100 x 10 fladdermöss eller råttor försöker smita förbi RPna men är rädda för deras ljuskällor.
- Någonstans ifrån hör RPna utomjordisk musik.
- Doften av ruttet kött passerar RPna, men är omöjlig att lokalisera.

- I dammet ligger en färsk, sprattlande fisk.
- I ögonvrån skymtar en av RPna dödsängeln. När han tittar dit är ängeln försvunnen.
- RPna hör någonstans ifrån ett barns snyftningar som efter en kort stund övergår i kraftig gråt och sedan i ett hysteriskt skrik. Ljudet upphör sedan helt plötsligt.
- Ett hysteriskt skratt börjar eka mellan gångarna. Det varar i en halv minut innan det sedan upphör lika plötsligt som det uppstått.
- En kraftig vind börjar utveckla sig i korridoren. Den river upp damm och släcker facklan. Om SL känner för att dela på spelargruppen är detta ett lämpligt tillfälle att göra det.
- I dammet ligger ett föremål som en tidigare besökare lämnat ifrån sig. Det kan vara vad som helst. Det är 25% chans att föremålet kommer från en annan tidsålder.
- RPna ser en meterlång, fet råtta slinka runt ett hörn femtio meter längre bort. När de kommer dit ser de råttan ligga död med halva kroppen avbiten av en okänd fiende.
- En tjock svärm flugor har samlats på ett fotbollsstort föremål som ligger i dammet. Föremålet är ett människohuvud som börjat lösas upp av flugornas saliv.
- RPna kan tydligt höra ljudet av springande steg och en kvinnas flämtande, sedan ett skarpt skrik följt av ett THUD. Sedan blir allt tyst igen.
- Någonstans ifrån kommer körsång.
- Ett morrande ljud ekar genom gångarna.
- RPna finner ett skelett som är till hälften indraget i den kompakta stenväggen.
- RPna stöter på en fälla av något slag (använd fantasin!). Det är 75% chans att den är utlöst och innehåller de förtorkade resterna av en människa (eller någon utomaltorisk varelse).
- RPna stöter på ett alldeles färskt kvinnolik som fortfarande är varmt. Liket har två små hål i halsen och är helt tömt på blod. Kvinnan har råkat ut för Lerajie, som på kuppen har återfått 3T6 PSY-poäng.
- Korridoren spärras av ett tjockt, överdimensionerat spindelnät. I nätet hänger resterna efter 1T4 människor. Ingen spindel syns till.
- Den av RPna som går först råkar utlösa ett SIGILL som placerats ut av Lerajie. Välj mellan FÖRLAMA, DÖDSHAND eller FÖRSTENING. Kom ihåg att justera Lerajies PSY.

I ett mycket uppskattat inslag vid speltestet avled en av RPna och de övriga tvingades lämna honom kvar. Men vid nästa krök möter de den döde, livs levande och som om ingenting hade hänt. Naturligtvis rusade de tillbaka till platsen där de lämnade liket och fann till sin förvåning att det låg kvar. Den berörda rollpersonen fick slå ett slag på skräcktabellen när han såg sitt eget lik.

Trappor

Inte alla trappor i Biblioteket fungerar som de ska. Var gång spelarna kommer fram till en trappa är det upp till SL att avgöra om den ska vara normal (t. ex. 50% av fallen) eller ha en av följande egenskaper:

- Trappan leder ner till en elddimension, kanske Yflasefugh (se scen 5). Ju längre ner RPna kommer, desto varmare blir det. Förhoppningsvis vänder de om redan när skosulorna börjar glöda.
- Trappan leder ner till en vattenbaserad dimension. När RPna har vandrat i 1T6 minuter upptäcker de plötsligt att de har vatten upp till knäna, och det stiger...
- Trappan går rakt uppåt ett par hundra meter innan den vänder och går nedåt igen.
- Trappan snirklar sig upp och ned, i spiral och i sidled. Den är totalt 1T10 km lång. RPna kommer fram i en ny korridor.
- Trappan leder fram till en port. Bakom den fortsätter trappstegen, men nu verkar de sväva i tomma intet. Efter en kvarts vandring på de vindlande trappstegen kommer RPna fram till ytterligare en dörr bakom vilken en ny korridor mynnar.
- Trappstegen tycks leva och rör sig i en pulserande takt.

Salar

Alla salar är ett par hundra meter långa och mellan femtio och hundra meter breda. De har oerhört högt till tak och väggarna är klädda med fyllda bokhyllor. I rummet står långa bord vid vilka 1T6 förtorkade lik ibland (30% av fallen) sitter, uppenbart djupt försjunkna i uppslagna böcker. Varje sal har 2T10 dörrar som var och en mynnar i en korridor. För att ge varje sal dess speciella karaktär, välj ett av följande inslag:

- I ögonvrån ser en av RPna hur ett av de förtorkade liken vänder på ett blad i sin bok.
- När RPna kommer in i rummet flyger 2T10 böcker omkring som fåglar innan de efter 1T20 SR ställer sig på sina platser i bokhyllan.
- I mitten av rummet står en gungstol som fortfarande gungar.
- Mellan två bokhyllor hänger en stor spegel. Om man tittar i den ser man en avbild av sig själv, fast i en annan ålder. Slå 1T10: 1–2 som nyfödd, 3–4 som barn, 5 som fullvuxen, 6–7 som gammal, 8 som död

sedan ett dygn, 9 som död sedan tre månader, 10 som skelett.

- Tjock, svavelhaltig rök stiger upp ur sprickor i golvet.
- Allting i hela rummet är otroligt överdimensionerat. Det är ett par kilometer till tak och böckerna väger flera ton vardera. När RPna möter en jättelik kackerlacka inser de att det inte är rummet som är ovanligt stort. Det är RPna som har krympt.
- Från taket hänger fuktdroppande, dinglande köttkrokar.
- Överallt står svarta, brinnande ljus.
- I salen hänger ett par hundra tavlor. När RPna granskar dem närmare upptäcker de att de alla föreställer ett mutilerat barnlik ur olika vinklar.
- På ett bord ligger en shaulkortlek med tre kort upplagda: Döden, Hatet och Luna.

Dörrar

När varken salar, trappor eller korridorer uppför sig normalt finns det väl ingen anledning att dörrar heller skall göra det. 50% av dörrarna är normala och leder till en ny korridor. Återstoden har någon av följande egenskaper:

- Dörren leder till en elddimension. När den öppnas slungas en jätteflamma ut och bränner närmaste rollperson (–1T6 KP) om denne misslyckas med ett svårt SMI-slag.
- Dörren leder till en vattendimension. Öppnas dörren kommer mängder av vatten att strömma in i salen/korridoren. För att stänga dörren måste RPna gemensamt övervinna STY 30 på motståndstabellen.
- Dörren leder till en kaosdimension. Bakom den lurar ett jättelikt, slemmigt monster med hundratals huvuden och tentakler som troligtvis kommer att skrämma livet ur den som öppnar.
- Bakom dörren står en ogenomtränglig mur.
- Korridoren/salen bakom dörren är till taket fylld med ben som kommer att rasa ut när dörren öppnas. Närmaste rollperson måste lyckas med ett normalt SMI-slag eller förlora 1T4 KP.
- Dörren leder till en sal.
- På en kompakt vägg bakom dörren finns en magisk symbol, t. ex. BLINDHET eller FRUKTAN.

När SL tycker att spelarna vandrat omkring bland bibliotekets korridorer länge nog, låter han dem träffa Jazeriel i en av salarna. När spelarna kommer in sitter han på ett bord i färd med att klia sig på ryggen med en skelettarm. Han vänder sig mot dem och börjar skratta ett hysteriskt skratt. När han lugnat sig säger han med road röst: *»Jag är Jazeriel och jag är bibliotekarie på det här stället. Om det är ni som skickats för att dräpa den bleke mannen som var här för ett litet tag sedan är jag ytterst besviken. Jag hade väntat mig er något större, något starkare och, framför allt, något klyftigare. Nåväl, mannen ni söker valde en av dessa tretton dörrar. Om ni svarar rätt på min gåta talar jag om vilken.»* Mycket riktigt finns tretton dörrar förutom den RPna klev in i. Om de försöker använda kniven för att lokalisera Lerajie har den tillfälligt mist sin funktion (ett sammanträffande som Jazeriel finner mycket lustigt). För att övertyga RPna fortsätter han: *»Tolv av dörrarna leder till en säker död för den som öppnar dem. Bara om ni listar ut svaret på min gåta får ni veta vilken dörr som är den rätta.»*

Gåtan lyder: *När eld brinner i mig blir jag icke varm; När vatten rinner i mig blir jag icke blöt; Åt alla ting giver jag icke mer än jag blivit given; Jag kan innehålla alla synliga ting men förmår icke behålla dem. Vad är jag?*. (Det rätta svaret är: en spegel)

Om spelarna gissar rätt får de beröm av Jazeriel: *»Mycket duktigt. Aldrig trodde väl jag att så primitiva kreatur som simpla dödliga skulle kunna visa prov på tankeförmåga, men man upphör ju aldrig att förvånas. Gåtan var förresten en av mina enklaste.»* Sedan pekar han ut rätt dörr.

Skulle spelarna välja en dörr på måfå är det upp till SL huruvida den leder till RPnas död eller inte. SL är fri att improvisera. Kanske alla dörrar leder till Lerajie. Om RPna svarar fel på Jazeriels gåta skrattar han åt deras okunnighet, men pekar ändå ut rätt dörr.

Efter blott en halvtimmes vandring i den nya korridoren upptäcker RPna att dolken börjar lysa allt kraftigare. När de lägger den på backen pekar den rakt framåt i korridoren. Ljusskenet ökar ytterligare i styrka innan den helt plötsligt vrider sig ett halvt varv och pekar bakåt i korridoren. Det är Eberhard som med ett blodisande vrål rusar på dem bakifrån. I nästa stund kommer Lerajie från andra hållet, skyddad av 2T6 obeväpnade skelett (E1) som han funnit och animerat. Samtidigt som han låter Eberhard och skeletten hacka på RPna använder han i tur och ordning besvärjelserna ONDBLICK, FÖRLAMA, FÖRSTENING och DÖDSHAND på RPna. Börjar det osa för hett försöker han fly genom att förvandla sig till fladdermus eller gasmoln för att sedan försöka dräpa dem en efter en. SL bör hålla reda på Lerajies PSY-poäng, speciellt som han inte kan återvinna dem annat än genom att dricka blod.

När eller om RPna lyckas besegra Lerajie och Eberhard materialiseras Jazeriel mitt ibland dem. Han tittar på förödelsen, de sönderslagna skeletten, den modifierade och illaluktande vargkroppen, de långsamt sönderfallande resterna efter vampyren och de sårade RPna innan han med allvar i rösten säger: *»Så, ni lyckades i alla fall med ert uppdrag till både min och min mästares förvåning. Men inte för att det gör någon*

skillnad för er. Ni är ju ändå kvar här för all framtid." När han får se RPnas chockade miner utbrister han gapskrattande: "*Tål ni inte skämt, dårar.*" Och med de orden dematerialiseras Jazeriel i ett grått litet moln som får RPna att under svåra smärtor förlora medvetandet.

EPISOD O: ÅTER TILL VERKLIGHETEN

RPna vaknar upp många timmar senare i samma svampring de befann sig i innan de reste till Rodomelantos. Det är kallt och fuktigt och solen är på väg upp. De är fortfarande nakna, men deras utrustning ligger där de lämnade den utanför cirkeln. Mildred syns inte till. Effekter av besvärjelser som FÖRLAMA och FÖRSTENA är upphävda och alla skador som RPna utsatts för har läkt, men tydliga ärr bevisar vad de har varit med om. Dessutom återfinns den magiska dolken bredvid den av RPna som bar den sist. Antingen RPna blivit av med silverbägaren eller inte står den nu på altaret i cirkeln.

Åter i Krilloan upptäcker RPna att de har varit borta i mer än en vecka. Öppna bråk mellan nekromantiker och medborgare förekommer fortfarande, men ordningsmakten har tydligen fått situationen under kontroll. De största uppviglarna sitter bakom lås och bom i väntan på sitt straff, och en stor bot i form av reda pengar har överlämnats till Tannatopol som ersättning för de lynchade nekromantikerna. Observera att situationen är en annan om SL har planerat att spela äventyret *Fiender av begynnelsen* direkt efter *Skuggan av en ros*.

Mildred Yeovil har medan RPna gick omkring bland det Svarta bibliotekets korridorer flyttat ut ur sitt hus och bosatt sig i en annan del av staden. På dörren till hennes handelsbod finner RPna en skylt: STÄNGT FÖR REPARATION.

Finna dolda ting: Bakom skylten sitter en nyckel fastklämd. Den verkar passa till dörren.

Mildred har lämnat denna nyckel åt RPna. Huset är nästan helt utstädat. Bara en del skrymmande möbler finns kvar. På köksbordet finns ett brev adresserat till RPna. Det har ett sigill i form av en svart ros. Brevet lyder:

Kära vänner!

Ni har gjort ett bra jobb och jag och mina överordnade är er evigt tacksamma. Av säkerhetsskäl kan vi tyvärr inte träffas igen och jag har tvingats flytta. Men som tack skänker jag er mitt hus. Jag har ordnat så att era namn redan står på ägobeviset. Det enda ni behöver göra är att skriva under ett papper som finns hos lagmannen Gerseovil Haane i rådhuset. Husets värde ligger runt 15.000 guldmynt om ni vill sälja det. Om ni någon gång skulle behöva Brödraskapets hjälp kan ni lämna ett meddelande på anslagstavlan i Ordo Magicas bibliotek. Tack än en gång...

Er tillgivna Mildred Yeovil

Allt efter SLs bedömning kan RPna utöver huset belönas med ett måttligt antal erfarenhetspoäng. Förslagsvis 1–10 poäng för gott rollspel, 1–5 poäng för goda idéer och 1–5 poäng övrigt.

FIENDER AV BEGYNNELSEN

ÄVENTYRET *Fiender av begynnelsen* tar lämpligen vid där *Skuggan av en ros* slutade. Liksom Skuggan är det ett svårt och utmanande äventyr som kräver både tankearbete, mod och muskler. En grupp på minst fyra erfarna rollpersoner rekommenderas. Äventyret går i korthet ut på att avslöja en konspiration mot Tannatopols nekromantiker och därmed mot Krilloans lagar. Konspirationen leds av animisten Jesefael Bamilit och häxan Torquivel. Dessutom är harmonisten Mystiria Bentonor, Jesefaels tre lärlingar, Lysande vägens kyrka och en mäktig, sanritriansk naturande inblandad.

INTRIGEN

Jesefael Bamilit har under en period på över femtio år utvecklat en plan att krossa de nekromantiker han anser har fått för stort inflytande i Krilloan. För 53 år sedan klonade han den sedan länge döda draken Morriart. Han gav draken namnet Helsikel och har med hjälp av den vita häxan Torquivel på magisk väg fått den att uppnå en fullvuxen drakes storlek. Sedan dess har han samlat material om och t. o. m. lyckats kartlägga Tannatopol. Han har dessutom rest land och rike runt för att få tag på en av de mäktiga solkristallerna och Calibans Stenplattor.

För ett par år sedan var tiden mogen att initiera några utomstående. Harmonisten Mystiria Bentonor var ett säkert kort, likaså den kardiske bontisålen Lauritz Huggard. Dock behövdes en skicklig spiritist för att frambesvärja draken Morriarts själ och inplantera den i Helsikels kropp. Den enda som var tillräckligt skicklig var den sjuttonåriga Narnie Santhan, men eftersom hon brukade umgås med nekromantivänliga personer som Guazzo Arathaso och Shaza Sahivann trodde man sig inte kunna övertala henne. Emellertid upptäckte Jesefael av en slump att Narnies krafter kom från Perzotlios, en naturande som dvaldes i hennes hjärna. För knappt ett år sedan drogade Jesefael flickan och tog henne till Helsikels grotta där Perzotlios kontaktades och invigdes i planen. Perzotlios var inte sen att hjälpa. Med hjälp av sin magi ledde han Morriarts själ till dennes nya kropp.

Planen går ut på att hetsa Krilloans invånare mot nekromantikerna och att, när tiden är inne, leda dem till strid mot Tannatopol. Under denna strid kommer Jesefael att, ridande på Helsikel och beväpnad med sin solkristall, anfalla vissa strategiska punkter på den svarta ön. Eftersom nekromantiker är tillåtna enligt lag i Krilloan har dock ett par problem uppstått. Naturligtvis kommer ordningsmakten att ingripa om nekromantiker skulle lynchas och avrättas utan rättegång, och det är knappast troligt att mannen på gatan över huvud taget skulle riskera att bryta mot lagen bara för att bli kvitt några svartmagiker som egentligen aldrig hotat honom. För att kringgå dessa problem har de sammansvurna blivit tvungna att organisera ännu fler och ta till ännu grövre brott (i krig och kärlek...). Genom att iscensätta en kidnappning av Groffotor Destanior, yngste son till Krilloans Kommendant och en av Jesefaels kumpaner, och utöva utpressning på dennes far tror de sig kunna hålla ordningsmakten i schack, och genom att på magisk väg arrangera kontroversiella scener, sprida lögner och rykten har de planerat att sprida sitt budskap till folket. Allt de nu behöver är en utlösande faktor, en som Torquivel har förutspått i stjärnorna, en som faktiskt redan har inträffat...

Det de har väntat på är Rafaels attack mot rollpersonerna i *Skuggan av en ros* (episod J). Om spelarna inte spelat *Skuggan av en ros* kan SL lätt iscensätta en liknande händelse där spelarna av någon anledning blir attackerade av odöda. Som nämns i episod K i samma äventyr har hatet mot nekromantiker börjat flamma upp, och när rollpersonerna återvänder från det Svarta biblioteket, drygt en vecka efter attacken, har Groffotor redan blivit kidnappad. Genom att låta Mystiria förtrolla några lokala nekromantiker har de iscensatt intermezzon där de förhäxade gått bärsärk. Rollpersonerna kommer in i handlingen när Yrea Destanior, enda dotter till kommendanten och Groffotors syster, kontaktar dem angående sin älskade broders försvinnande.

Liksom *Skuggan av en ros* är *Fiender av begynnelsen* uppbyggt på tidsbundna händelser — episoder — och ej tidsbundna händelser — scener. Detta äventyr är emellertid mycket friare än det förra och innehåller därför färre episoder och fler scener. Dock finns en viss tidsbegränsning. Attacken mot Tannatopol är tänkt att ske vid gryningen, säg 14 dagar efter att rollpersonerna blivit inblandade (SL kan förlänga eller förkorta denna begränsning efter behag). Om spelarna ännu i denna stund inte hunnit sätta stopp för planerna har de misslyckats med äventyret. Det är troligt att spelarna kommer på lösningar som inte nämns i texten och SL får vara beredd på att modifiera äventyret härefter.

Varför skulle då rollpersonerna ställa upp för nekromantikerna? Troligtvis har de haft duster med sådana redan i tidigare äventyr, och nekromantiker har väl aldrig visat sig vara särskilt goda. Speciellt kan det hända att spelare med animister eller riddare som



Meh-Esali

rollpersoner kommer att sakna motiv. Å andra sidan brukar guld, i detta fall från kommendantens egna skattkammare, motivera de flesta spelare. Eventuellt kan man tänka sig att de erbjuds någonting annat som du som SL vet att de väldigt gärna vill ha, ett föremål eller kunskap.

Episod A: Yrea presenterar sig

En kväll när rollpersonerna befinner sig på sitt rum, på den lokala tavernan eller dylikt (var som helst utom i Meh-Mitzur), kliver en blond, vacker flicka in i rummet. Flickan, som är i tjugoårsåldern, är klädd i dyra kläder och bär flera ringar och halsband. När hon orienterat sig fäster hon blicken på rollpersonerna och går fram till dem. I dörröppningen står två beväpnade män som följer hennes rörelser.

Finna dolda ting: Att döma av flickans röda ögon har hon nyligen gråtit.

SL: De två beväpnade männen är flickans livvakter.

Flickan presenterar sig som Yrea Destanior, dotter till Krilloans Kommendant. Hon frågar om rollpersonerna är de äventyrare som blev överfallna av odöda för en vecka sedan. Om spelarna bekräftar detta, fortsätter hon: *»Att ni lever är bevis nog på ert mod och er kapacitet. Jag råkar ha ett problem, och undrar om ni är intresserade av att lösa det på ett snabbt och diskret sätt. Givetvis skall ni belönas rikt om ni tar på er uppdraget och med en ansenlig bonus om ni lyckas.»* Om rollpersonerna visar intresse, lyser Yrea upp och säger: *»Följ då mig! Vi har ingen tid att förlora.»* Hon leder sällskapet ut på gatan och in i en täckt vagn. Medan vagnen rullar mot kommendantens palats, berättar hon sin historia:

»För fyra dagar sedan försvann Groffotor, den yngste av mina bröder, från sitt rum i palatset. På morgonen när hans betjänt skulle väcka honom, var han bara borta. Han hade varit i köket kvällen innan och hämtat ett kycklingben, men han hann aldrig äta det. Benet låg orört bredvid sängen. Groffotor kan inte ha rymt, för inga klädesplagg har försvunnit. Den enda lösningen är att han har blivit kidnappad. Men inget krav på lösensumma har ännu dykt upp, och jag fruktar att hans liv är i fara. Er uppgift är att rädda honom ur klorna på hans kidnappare och, om det är möjligt, tillfångata kidnapparna själva så de kan straffas enligt lagen. Jag kommer nu att föra er till vår bostad, så att ni kan börja er undersökning. Jag ber er dock vara försiktiga och diskreta. Officiellt är ni mina gäster som kommit på besök några dagar. Röj inte ert uppdrag för någon, inte ens för min far.»

Om rollpersonerna undrar varför, svarar Yrea att *»min far är en mycket upptagen man och har helt enkelt*

inte tid att ägna sig åt en undersökning. Situationen är illa nog som den är." Detta är en lögn. Kommendanten försöker hålla sonens försvinnande hemligt för att undvika en skandal. För övrigt har han redan fått ett utpressningsbrev som han undanhåller resten av familjen.

SCEN 1: KOMMENDANTENS PALATS

Yrea ger rollpersonerna varsitt rum att bo i tills kidnappningen blivit utredd. Rummen är möblerade med stora, bekväma himmelssängar, en byrå, en garderob, ett toalettbord och ett litet skrivbord. På väggarna hänger vackra tavlor och i taket hänger ljuskronor. Alla gästrum vetter mot trädgården. Måltider serveras 9.00, 12.00 och 20.00, och som Yreas gäster är det oförskämt att inte deltaga i dessa. Under de närmaste dagarna kommer rollpersonerna att kunna samla ihop tillräckligt med ledtrådar för att gissa att en komplott, långt allvarligare än en kidnappning, är i görningen. Nedan följer en sammanfattning av ledtrådarna:

- I källaren finns en flykttunnel bakom en låst dörr. Enligt Yrea har tunneln som lär leda till en grotta uppe i bergen inte använts på över hundra år. Den enda nyckeln finns i kommendantens skrivbord. **Finna dolda ting**: en repa i rosten på låset tyder på att den nyligen blivit öppnad.
- Nyckeln ligger mycket riktigt i en olåst låda i kommendantens skrivbord. **Finna dolda ting**: på nyckeln finns spår av vax.
- Om rollpersonerna kliver in i den mörka, fuktiga flykttunneln finner de efter ett femtiotal meter en utbränd fackla. Den har inte legat där mer än en vecka.
- Den enda person som har tillgång till kommendantens arbetsrum, förutom familjemedlemmarna själva, är städaren Hekator. Om de undersöker hans säng och kista finner de en liten läderpåse med 97 silvermynt och en alldeles nygjord kopia av nyckeln till flykttunneln.
- Under Förhör kan Hekator erkänna att han mot en betalning på 100 silvermynt gjorde en skiss över palatset, lät tillverka en kopia av nyckeln och öppnade dörren till flykttunneln samma kväll som Groffotor försvann. Hans kontaktperson var en maskerad ung kvinna som han stämt möte med i Silverlunden i parken en kväll för ett par veckor sedan. Han försäkrar att han inte visste kidnapparnas avsikt när han låste upp dörren. Hekator ber rollpersonerna att inte avslöja honom. Han erbjuder dem sina pengar.
- Husan Madiron var den sista som såg Groffotor före hans försvinnande och kan berätta följande: "*När han kom ut i köket den dära kvällen var han liksom grön i ansiktet, precis som om han mådde illa. Han sade i alla fall god natt och tog ett kycklingben med sig på rummet.*"
- Kommendanten och hans hustru Karenina har inga kommentarer, men i en låst låda i kommendantens skrivbord ligger en brevrulle och en guldring med en infattad rubin. Brevet innehåller följande budskap:

  Käre herr kommendant!

  Er son har blivit kidnappad och om Ni uppfyller våra enkla villkor kommer han inte att fara illa. Vår organisation planerar att hetsa Krilloans invånare mot Tannatopols svartkonstnärer, och inom kort kommer nekromantiker att lynchas helt öppet på gatorna. Naturligtvis befarar vi att ordningsmakten kommer att lägga sig i. Det är Er uppgift att se till att den inte gör det. Beordra era män att avvakta! Annars får Ni aldrig återse Er son.

  Yrea kan identifiera ringen som Groffotors.
- Hela hushållet kan bekräfta att Groffotor studerade magi på Ordo Magica och var väl bevandrad i både elementarmagi och alkemi.
- Både Yrea och Groffotors farbror Povolos kan berätta att Groffotor studerat för elementarmagikern Shaza Sahivann i nära fjorton år, och att han på sistone engagerat sig allt djupare i sina studier. Månaderna före hans mystiska försvinnande tillbringade han nästan all sin tid på magikonsulatet, med resultatet att han knappt träffade sin familj under den tiden.
- Familjens husläkare, Morgan Livistenion, kan avslöja att han för några veckor sedan upptäckte symptom på en mystisk hudjukdom hos Groffotor, en sjukdom som skulle ge Groffotors hud en grön nyans. Groffotor blev mycket upprörd när Morgan ville ge honom behandling, och förbjöd honom att oroa resten av familjen.

EPISOD B: GINJALDES VREDESUTBROTT

Helt plötsligt hörs mystisk musik från ett hus som rollpersonerna just passerar. I nästa sekund slås dörren upp och en skräckslagen ung kvinna rusar ut med en blek, rödögd, knivbeväpnad man i hälarna. Ett par sekunder senare hinner mannen ifatt flickan och sticker kniven i henne med ett vildsint leende över läpparna. När folk ser detta blir de som tokiga. De kastar sig över honom och sliter honom formligen i bitar. Under den pågående lynchningen upphör musiken.

Finna dolda ting: En vacker kvinna i tjugoårsåldern med långt, blont hår smyger under uppståndelsen diskret ut genom den vidöppna dörren som den

beväpnade mannen kom genom. Kvinnan är ingen mindre än Mystiria Bentonor.

Om rollpersonerna undersöker saken närmare finner de att den bleke mannen var en nekromantiker vid namn Ginjalde. Hans kolleger kan intyga att Ginjalde var mycket fridsam och såg på sitt yrke mer som en vetenskap än som magi. Ingen kan förstå varför han mördade den unga flickan. Rollpersonerna kan snappa upp rykten om liknande fall som inträffat de senaste två veckorna. Orsaken heter förstås Mystiria Bentonor. Hon har satt i system att väcka hat mot svartmagiker genom att med besvärjelsen KAMPLUST låta lokala nekromantiker anfalla oskyldiga barn, prostituerade eller dylikt. I detta fall hade hon lockat med sig den unga flickan med besvärjelsen FÖLJE.

EPISOD C: BRANDEN

En dag ser rollpersonerna brandrök från Meh-Krillghin. När de kommer fram ser de att den bland många nekromantiker populära tavernan Dödmans kista står i ljusan låga. Ett par dussin stadsvakter och två elementarmagiker är i färd med att hindra elden från att sprida sig. En av vakterna slänger en hink vatten mot den brinnande byggnaden, men blir då bespottad och utbuad av den stora skara åskådare som samlats. En annan vakt får första förband av en läkare sedan han fått en sten i huvudet. Folk verkar ha mycket roligt åt den brinnande byggnaden, och en ung man skryter högröstat med att det var han som tände på. Alrik Dödman själv flydde till Tannatopol med hela sin förmögenhet redan för tre dagar sedan. Han kommer naturligtvis att starta på ny kula om ordningen återställs.

EPISOD D: SCARGILS DÖD

En morgon råder uppståndelse på ett av torgen. En man har under natten fallit ned från skyn. Kroppen är illa tilltygad och har troligen fallit från minst 500 meters höjd. Huvudet är dock i gott skick, och rollpersonerna kan känna igen honom från äventyret *Skuggan av en ros*. Det är Scargil, den genomruttne elementarmagikern och nekromantikern som terroriserade rollpersonerna i S:t Minatius kyrka. Vad rollpersonerna än får för sig är det inte Jesefael som ligger bakom Scargils död. Detta är upptakten på äventyret Vredens Dag.

SCEN 2: ORDO MAGICA

I Ordo Magicas arkiv och medlemsregister finns flera intressanta ledtrådar. För att få tillgång till arkivrummet måste rollpersonerna göra en skriftlig ansökan hos Tornets Mästare. Denna ansökan måste godkännas och undertecknas av minst tre ordensmedlemmar. Detta och annan byråkrati innebär en väntetid på 1T10 timmar. Registren är ordnade i alfabetisk ordning. Observera att rollpersonerna måste ha ett spår att gå efter för att över huvud taget hitta något av intresse. Följande information finns i arkivet:

- **Jesefael Bamilit** (född år 484) från Kardien, mästare inom animism och medlem i Ordo Magica, uppges vara en fritänkare inom sitt område. Trots sitt kall accepterar han nekromanti och demonologi. Jesefael har haft stora framgångar med sina experiment i livsmanipulation. År 554 odlade han fram en iguanödla med två huvuden. Ett år senare lyckades han klona upp den i sju exemplar bara genom att injicera ett extrakt av dess slemhinnor i färska iguanägg. För tillfället har Jesefael Bamilit tre lärlingar: Groffotor, Lucretia Meleagros och Melchior Desdemonikon.
- **Groffotor** (född år 587) började studera alkemi för Shaza Sahivann år 595. Han var en ambitiös lärling och snart började Shaza lära honom elementarmagins konster. Groffotor upphörde dock med sina studier i elementarmagi för ett år sedan, då han började studera animism för Jesefael Bamilit.
- **Lucretia Meleagros** (född år 422 i Magilres huvudstad Munzga) har studerat symbolism i många år hos olika magiker i västra Ereb. År 604 började hon som animistlärling för Jesefael Bamilit. Däremellan har hon äventyrat i södra Ereb och norra Soluna.
- **Melchior Desdemonikon** (född år 572) från Zorakin började studera animism för Jesefael Bamilit år 608. Tidigare var han helt oerfaren på det magiska området.
- **Mystiria Bentonor** (född år 462), ställföreträdande Mästare i harmonismens cirkel, är inte bara en skicklig harmonist utan även utbildad i Golenas elementardanser. Hennes magiska hår tillåter henne att frambringa ljuv musik utan instrument.
- **Lauritz Huggard**, bontisål i S:t Minatius församling, brukar regelbundet besöka Ordo Magicas bibliotek. De senaste två veckorna har han kommit dit vid tolvtiden på dagen varje dag.

Intervjuer med ordensmedlemmarna kan endast göras på avtalad tid, normalt 1T4–1 dagar efter ansökan. Undantaget är Jesefael Bamilit själv som uppges vara oanträffbar de närmaste två veckorna. Likaså hans båda lärlingar. De enda ordensmedlemmar som kan ge rollpersonerna värdefulla upplysningar är vännerna Narnie Santhan, Shaza Sahivann och Guazzo Arathaso. Observera att Mystiria Bentonor själv är inblandad i Jesefaels ränker, och att hon kommer att underrätta Jesefael om hon misstänker att rollpersonerna kan utgöra en risk.

Om rollpersonerna visar Narnie adekvata bevis på Jesefael Bamilits medverkan till så svåra brott som kidnappning, utpressning och uppvigling kommer hon att dra sig till minnes en vårkväll för ett år sedan när Jesefael Bamilit och hans tre lärlingar bjöd henne på middag i hans våning. De drack Narnie under bordet. Åtminstone tror hon det, för hon minns inget av den kvällen. Sedan dess har hon plågats av en hemsk mardröm i vilken två skräckinjagande drakar, en levande och en odöd, utkämpar en strid som drabbar tusentals oskyldiga.

Shaza Sahivann berättar för rollpersonerna att han mycket riktigt undervisat Groffotor i fjorton år, både i alkemi och elementarmagi. Att han plötsligt bestämde sig för att sluta kom som en chock för Shaza. När han sedan fick veta att pojken börjat studera animism blev han mycket fundersam, ty Groffotors farbror, som han alltid haft mycket god kontakt med, var en gång i tiden en skicklig nekromantiker. Shaza kan övertalas att tala om sina misstankar att pojken, som trots sin intelligens och fallenhet för magi alltid varit ganska blåögd, blivit övertalad att övergå till animism av Jesefael själv.

Guazzo Arathaso kan bekräfta att den hädangångna draken Morriarts animerade kropp mycket riktigt finns på Tannatopol, men att den bara används i försvarssyfte. Om rollpersonerna presenterar övertygande bevis mot Jesefael kommer Guazzo bekymrat att tala om att han misstänkt något liknande under en längre tid, men att han trodde att organisatören skulle vara bontisålen Lauritz Huggard. Skulle rollpersonerna ha bevis för draken Helsikels existens kommer Guazzo att efter någon timmes rotande i gamla koffertar överlämna ett förgyllt äpple (värt 2.500 sm) med förmågan att en enda gång kunna skingra magin i ett föremål eller en varelse den vidrör, oavsett hur magins styrka eller huruvida den är försedd med PERMANENS, NEXUS eller dylikt. Med detta föremål hoppas Guazzo att rollpersonerna skall kunna förvandla Helsikel till det lilla yngel han egentligen är.

I övre högra hörnet på anslagstavlan i biblioteket sitter ett papper med helt oförståelig text. Detta är ett kodat meddelande antingen till eller från Jesefael



Meh-Achladi

Bamilit. Om Jesefael skrivit meddelandet (50%) kan rollpersonerna känna igen handstilen från utpressningsbrevet i kommendantens skrivbord. Detta är de sammansvurnas sätt att kommunicera med varandra. Dagligen besöker Mystiria Bentonor, Lauritz Huggard och Lucretia Meleagros biblioteket, dock på olika tider, för att ta order eller lämna information på anslagstavlan. Genom att bevaka biblioteket kan rollpersonerna identifiera de inblandade intrigmakarna.

SCEN 3: SKUGGNING AV LAURITZ HUGGARD

Om rollpersonerna försöker skugga bontisål Lauritz Huggard bör SL uppmärksamma att han troligen känner igen dem om de var inblandade i tempelskändningen i äventyret *Skuggan av en ros*. Lauritz Huggard har ett regelbundet schema. Han stiger upp klockan 06.30 varje morgon, äter frukost 07.00, går till sin kyrka 08.00 där han stannar och utför diverse sysslor till klockan 11.00, då han äter sin lunch på kardiska ambassaden. Klockan 12.00 tar han färjan till Ordo Magica där han spenderar en timme i dess bibliotek. Klockan 13.00 återvänder han till kyrkan. 21.00 går Lauritz hem för att äta middag, och stannar sedan resten av kvällen på sitt arbetsrum innan han går till sängs klockan 22.30.

Dagligen besöks kyrkan av ett hundratal personer, varav minst en tredjedel vill bli välsignade av en av de fyra prästerna. Detta är en vanlig procedur som innebär att prästen tre gånger sprätter vigvatten på personen i fråga under det att han uttalar orden *"Etin välsigne dig min son/dotter"*. Vad de "välsignade" inte vet är att Lauritz Huggard har preparerat vigvattnet med ett magiskt elixir, närbesläktat med Sab'hinn Zathagos kärleksdrog, som gör offren mer mottagliga för besvärjelser som angriper viljan, t. ex. TELEPATISK PÅVERKAN, INBILLA TANKE och KONTROLLERA PERSON. Detta elixir förstärker dessutom besvärjelsernas effekt och förlänger deras varaktighet. Genom att låta Melchior Desdemonikon att med besvärjelsen INBILLA TANKE påverka de "välsignade" skapar intrigmakarna en stark opinion mot nekromantikerna, en opinion som när som helst kan omskapas till ett medborgargarde.

Det är troligt att spelarna inte lyckas avslöja Lauritz verksamhet. Om de är tillräckligt observanta kan de emellertid upptäcka några små ledtrådar.

- Om rollpersonerna redan insett att Melchior Desdemonikon kan vara inblandad och låter skugga honom, upptäcker de att han tillbringar större delen av dagen på en bänk i Domkyrkan.
- Av kyrkans fyra präster bär endast en handskar vid välsigningen, nämligen Lauritz Huggard. Handskarna skyddar honom mot vigvattnets förrädiska innehåll. De övriga prästerna är för övrigt redan under elixirets inflytande.
- Om rollpersonerna kommer åt att lukta på vattnet i dopfunten känner de en svagt frän doft som antyder att vigvattnet är förgiftat.
- De personer som låter sig vigas tycks bara ha en sak i huvudet när de lämnar kyrkan, nämligen en ologisk och omotiverad avsky för nekromantiker och svartkonstnärer över huvud taget. Låt gärna en av rollpersonernas bekanta som tidigare visat sig tolerant gentemot Tannatopol bli välsignad.

SCEN 4: SKUGGNING AV LUCRETIA MELEAGROS

Att skugga Lucretia Meleagros kan vara mindre intressant. Hon tillbringar större delen av dagarna och hela nätterna uppe i Jesefaels paláts i Meh-Sylfhin. Hennes uppgift är att bevaka Calibanplattan som leder till Jesefaels högkvarter i Drakgrottan. Två gånger varje dag, klockan 10.00 och klockan 15.00, besöker hon Ordo Magicas biblioteket för att lämna eller hämta meddelanden från Mystiria Bentonor och Lauritz Huggard.

SCEN 5: SKUGGNING AV MELCHIOR DESDEMONIKON

Melchior Desdemonikons dag går till på följande vis: han stiger upp och äter frukost vid 07.00. Klockan 08.00 beger han sig till S:t Minatius kyrka, där han stannar till sena kvällen bortsett från ett par korta matpauser. Sedan återvänder han till Jesefaels våning. Om Melchior upptäcker att han är skuggad försöker han skaka av sig rollpersonerna med besvärjelserna DISTRAKTION, ILLUSIONSKOPIA och UTSEENDEFÖRÄNDRING. Om han konfronteras av spelarna kommer han desperat att blotta sin bröstkorg och frambringa ett EPILEPSI-anfall mot en av spelarna och sedan försöka fly. Om våld är nödvändigt använder han besvärjelserna JÄRNHUD och STÅLSLAG. Eventuellt kan Melchior i flykten tappa en penningpung med 24 s. k. drakmynt av guld. En person med någon av färdigheterna Hantverk/Myntslagning, Historia eller Värdera kan konstatera att mynten är mycket gamla, minst 1.000 år, men har bevarats förhållandevis bra.

Kulturkännedom/Historia: liknande mynt har påträffats tidigare i Krilloan. År 489 blev hjälten Arneval mördad av sina vägvisare efter att ha dräpt draken Morriart. Dessa vägvisare förde med sig mynten från Drakgrottan. De blev dock hängda för mordet och avslöjade aldrig var grottan fanns. Mynten blev modell för de mynt som än i dag präglas i Krilloan.

SCEN 6: SKUGGNING AV MYSTIRIA BENTONOR

Åtta timmar varje dag, 08.00–11.00 och 12.00–17.00, tillbringar Mystiria med att undervisa sina lärlingar (som för övrigt inte är inblandade i sammansvärjningen). På sin lunchtid mellan 11.00 och 12.00 besöker hon biblioteket där hon mottar order från Jesefael. Efter klockan 18.00 sitter hon i parken och spelar skön musik på sin harpa och på sitt hår. Mystirias uppgift i sammanhanget är att med sin inspirerande musik (KAMPLUST, MASSMOD, MASSFÖLJE och MASSRASERI) gå i täten för det medborgargarde som Jesefael har tänkt skall marschera mot Tannatopol. Före den slutgiltiga striden har hon fått mindre uppdrag som beskrivs närmare i episod B. I en låst skrivbordslåda i sin våning i Ordo Magica förvarar Mystiria en lista över 25 nekromantiker och deras adresser. Uppgifterna har hon fått från Ordo Magicas arkiv. Åtta av de 25 namnen är överstrukna, och om rollpersonerna kollar upp dem finner de att de alla är dödade av lynchmobbar.

SCEN 7: JESEFAELS PALATS

Någon gång under äventyret kommer nog rollpersonerna olovandes att besöka Jesefaels palats i Meh-Sylfhin. Om intränget sker dagtid är Lucretia Meleagros och de sex tjänarna de enda invånarna. Nattetid finns även Melchior Desdemonikon i sitt rum.

1 **Hisschaktet.**. En bastant trädörr med inskriptionen "Jesefael Bamilit, animist" blockerar den gång som leder från yttervärlden in till hisschaktet. Detta lodräta, helt släta schaktutgör själva märgen i den 160 meter höga stenpelaren. I mitten hänger en enkel stålbur med plats för tre personer. Hissen 'manövreras' genom att man rycker i en tunn kedja i taket; en klocka ringer då någonstans långt där uppe och en slav börjar veva upp hisskorgen. Dörren är låst (SG 25) mellan 22.00 och 07.30. Annars är den olåst.

2 **Vardagsrum.** En magisk eld brinner med ett mysigt sken i den öppna spisen. På det blankpolerade stengolvet står fyra bekväma fåtöljer runt ett lågt bord av rosenträ. I ett hörn står en gungstol. På väggarna hänger vackra vävar.

3 **Matsal.** Även i detta rum brinner en magisk eld. Mitt i rummet står ett vackert rosenträbord med tillhörande stolar. I ett hörnskåp ligger en komplett silverservis. På väggarna hänger tavlor med naturmotiv.

4 **Kök.** I rummet brinner en magisk eld. I övrigt ser rummet ut som vilket kök som helst.

5 **Skafferier.** Skafferierna är välfyllda med vegetarisk mat.

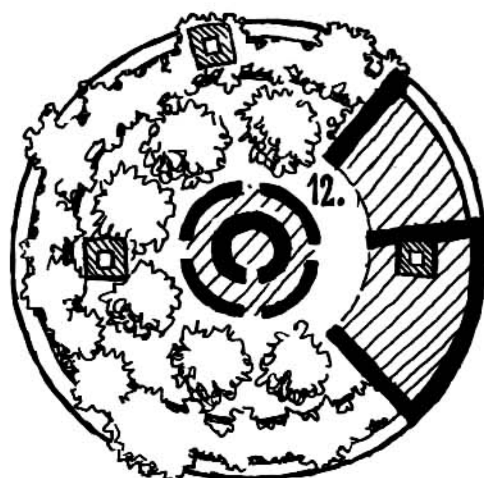
6 **Lucretia Meleagros rum.** Rummet innehåller en välbäddad säng, ett skrivbord, ett skåp och en stoppad stol. I taket hänger en bur med en stor spindel. På skrivbordet står en släckt lykta och en träask av mahogny. Asken innehåller en tatuerares utrustning. I skrivbordslådorna ligger diverse fullklottrade skrivblad, men inget av intresse för spelarna. Skåpet är fyllt med dyra kvinnokläder. Bakom en gobeläng har Lucretia ristat in en LÄKA E5. Den är laddad men går bara att använda en gång.

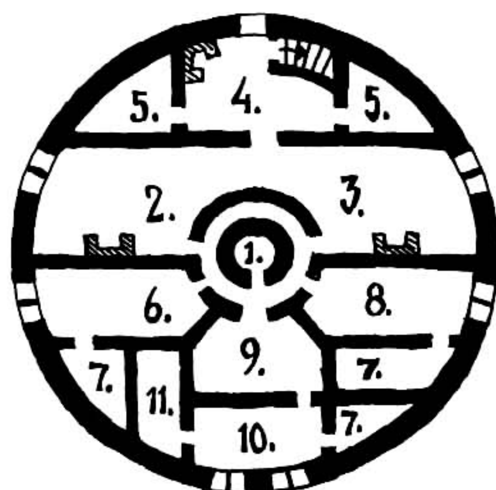
7 **Boudoirer.** Dessa marmorklädda rum fungerar som avträden (hål som leder snett ut till pelarens utsida) och badrum (badkar och handfat måste dock fyllas på för hand).

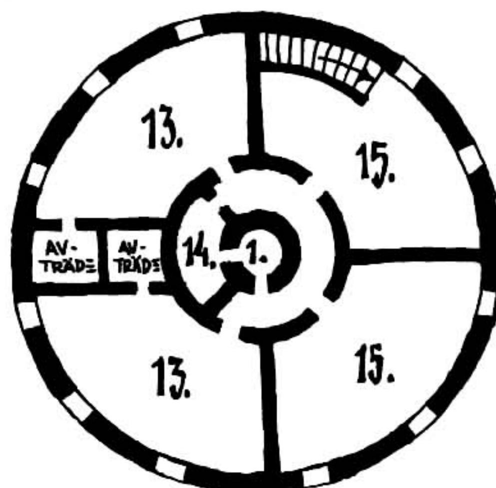
8 **Melchior Desdemonikons rum.** Rummet är möblerat som Lucretias, men skrivbordet innehåller förutom de obligatoriska lösbladen ett recept på det elixir som används av Lauritz Huggard (scen 3) samt en halvfull plunta (12 doser) av elixiret i fråga. Om det är natt finns här Melchior själv. Om han är vaken och har hört rollpersonerna (när han kommer hem på kvällen brukar han lägga en LARM E1 som utlöses när någon öppnar dörren i rum 1) har han lagt en JÄRNHUD E1 och en STÅLSLAG E2 på sig själv. Detta innebär att hans hud blir grå och glansig och absorberar 8 poängs skada, att hans nävar och sparkar ger 3T3 respektive 3T6 i skada och att hans CL i Slagsmål ökar med +2. Vidare har han lagt besvärjelsen LEVITATION E1 och befinner sig i taket ovanför dörren när spelarna kommer in. Förste rollperson som kommer in i rummet får en spark i ansiktet. Om Melchior blir svårt skadad (d. v. s. förlorar mer än hälften av sina KP), kommer han i första hand att försöka fly och i andra hand att ge upp. För att rädda sin egen livhank kommer Melchior gladeligen att berätta allt han vet om Jesefaels planer.

9 **Jesefaels arbetsrum.** Rummet upptas av ett stort skrivbord och ett par bokhyllor. Bokhyllorna är bara halvfulla och innehåller bara akademiska verk (t. ex. Zoologi, Botanik och Geografi), inga magiska. Skrivbordslådorna är tömda sånär som på en gulnad pappersbunt. Detta är en avhandling som Jesefael skrev år 563. Den behandlar livsmanipulation och innehåller en utförlig beskrivning av hans otaliga experiment, alltifrån de tvåhövdade iguanödlorna till korsningar mellan flygfisk, lungfisk och piraya. Bland papperen ligger ett blad som skiljer sig från mängden. Det är ett kvitto, utskrivet och undertecknad av den numera salige antikvarien Menhedd Gruversam år 555. Det lyder: "1 stycke hud, 20 x 10 cm, från draken Morriart –250 sm".

JESEFAELS PALATS









10 **Jesefaels sovrum.** I rummet står en stor, mjuk dubbelsäng och ett nattduksbord. På sängen ligger en underskön kvinna klädd i en rosa, urringad klänning och ett utsökt diadem av guld. Det är Lucretia Meleagros. När rollpersonerna kommer in försöker hon förhäxa den störste och starkaste av dem. Hon ser honom djupt i ögonen och blottar sin LOCKELSE-tatuering. När han är tillräckligt nära blottar hon sitt högra bröst och sin HYPNOS-symbol. Om hon lyckas förtrolla rollpersonen ber hon honom visa ut de andra och låsa dörren så de kan vara i fred. Sedan PARALYSERAR hon honom med symbolen på hennes vänstra bröst, varefter hon försöker skära strupen av sitt offer med en kniv som hon gömt bland sängkläderna. När detta är gjort flyr hon genom Calibanplattan i rum 11 för att förvarna Jesefael. Liksom Melchior värderar Lucretia sitt eget liv högre än Jesefaels plan. Om hennes situation blir trängd kommer hon att ge upp.

11 **Förrådet.** Dörren till förrådet är gömd bakom en gobeläng. På dörrens utsida är en FÖRSVAR E4 inristad, och på väggen bakom dörren en FRUKTAN E1 kombinerad med en KRAFT E10. Det senare innebär att symbolen kan utlösas tio gånger innan den behöver laddas upp på nytt. Längst inne i rummet ligger den, Calibans högra platta. Den som ställer sig på plattan teleporteras till tvillingplattan i Jesefaels högkvarter i Drakgrottan.

12 **Takvåningen.** Takvåningen omges av ett 1,5 meter högt räcke. Innanför detta finns stora blomsterlådor med allsköns örter och blommor. På många ställen växer flera meter långa klängrankor som hänger ner över räcket. På bara stengolvet mellan blomsterlådorna och mittbyggnaden växer sexkörsbärsträd. Rötterna ligger utsträckta på golvet och klamrar sig fast vid blomsterlådorna som också försörjer dem med vatten och näring. Under ett regnskydd står Jesefaels pegas Elmer och mumsar på havre ur ett tråg. Bredvid regnskyddet finns ett duvslag.

13 **Tjänarnas rum.** I var och en av dessa två stora kammare bor 3 slavar, vilka fungerar som vakter, trädgårdsmästare, hissvevare, djurskötare, springpojkar och betjänter. Normalt finns två stycken ute i staden medan de andra fyra sköter diverse sysslor runt om i palatset. Tjänarna är inte överdrivet entusiastiska och ingriper inte aktivt mot rollpersonerna, utan endast genom att förvarna Lucretia och/eller Melchior om deras ankomst. Nattetid är endast en av dem vaken (sitter på vakt vid hissen).

14 **Hissanordning.** I detta rum finns en stor vev samt en enkel utväxlingsanordning som gör att en man kan veva upp hissen ensam. Den är i ganska dåligt skick och gnisslar rejält. Det tar cirka tre minuter att veva upp hisskorgen.

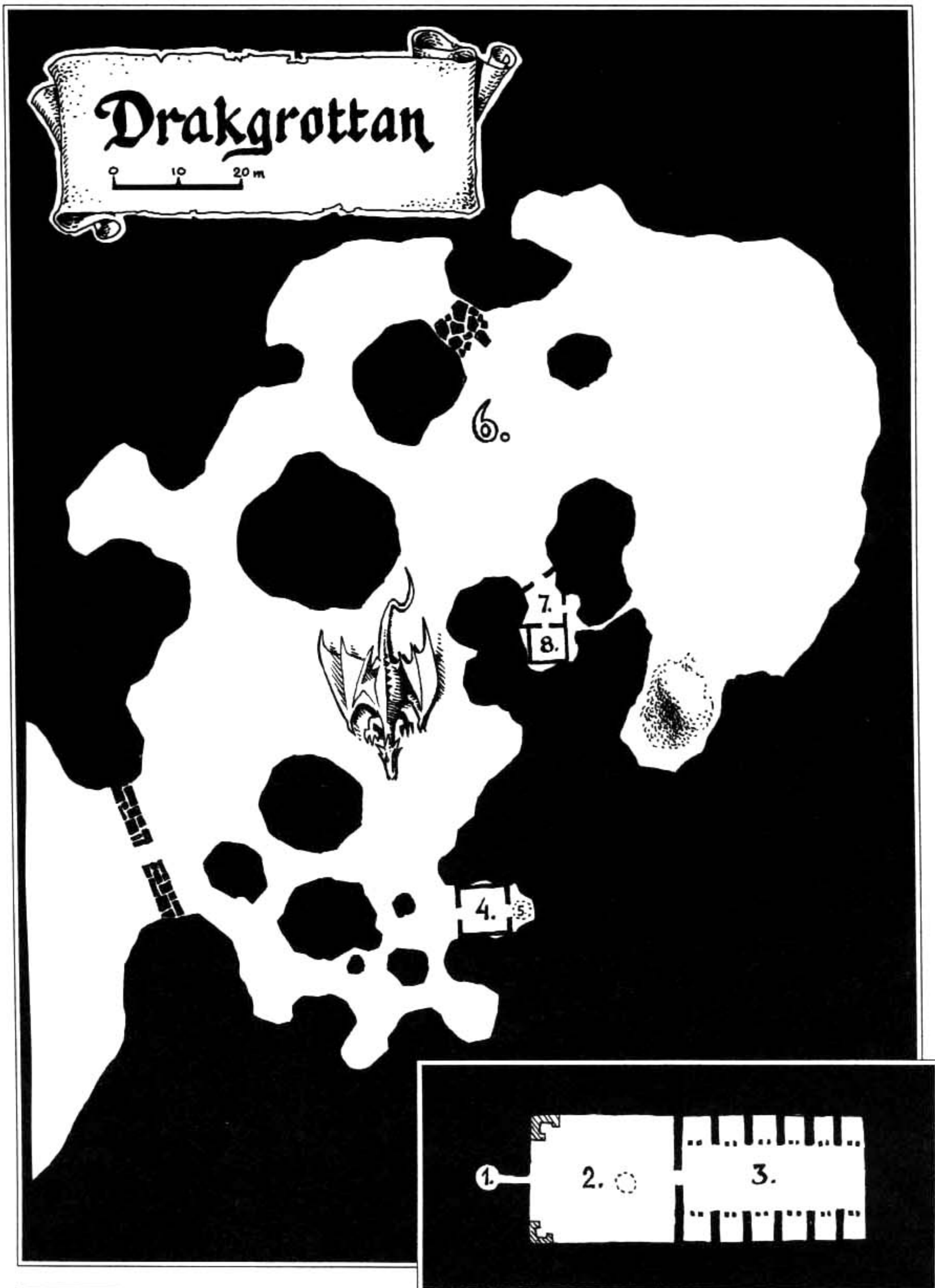
15 **Förråd.** I dessa rum finns en mängd olika redskap och verktyg för att sköta om palatset. I det ena förrådet finns en trappa som leder upp till köket.

SCEN 8: DRAKGROTTAN

Det är i Helsikels grotta och i Jesefaels underjordiska komplex under denna som slutstriden kommer att äga rum. Här kan spelarna göra det lätt för sig om de har Guazzos förgyllda äpple i sin ägo (se scen 2!) och kastar detta mot Helsikel. De kan också försöka slåss mot Helsikel i hans nuvarande form, vilket gör situationen något mer komplicerad. Om Lucretia har hunnit förvarna Jesefael möter de också ökade hinder.

1 **Stenplattans kammare.** I detta lilla rum ligger Calibans vänstra platta. Hit teleporteras rollpersonerna från den högra tvillingplattan i Jesefaels våning.

2 **Jesefaels laboratorium.** Detta är ett enormt stort rum. Överallt står bänkar med laboratorieutrustning, och i två hörn brinner magiska eldar. På ett långbord mot en av väggarna står ett trettiotal uppstoppade djur. De är alla resultat av Jesefaels forskning och har synliga fysiska mutationer. Mot en annan vägg står en bokhylla med över 500 intressanta, magiska volymer och mitt i rummet står ett skrivbord belamrat med papper och böcker. Pappren behandlar främst Jesefaels senare experiment och försök inom livsmanipulation. I en låda ligger Jesefaels dagbok i vilken hela hans plan finns dokumenterad, inklusive namn på alla inblandade och intressanta datum. Rollpersonerna kan känna igen handstilen i boken från utpressningsbrevet i kommendantens skrivbord. Där finns också utförliga och nästan exakta kartor över Tannatopol. Dagboken är rollpersonernas viktigaste bevis mot Jesefael och hans kumpaner. På ett podium ligger en knytnävsstor, rund kristall som avger ett svagt ljus. Detta är en lirisin, en av Anderions solkristaller (för mer ingående beskrivning, se *Drakar och Demoner Magi*, sid 56). Om Lucretia lyckades fly för att underrätta Jesefael och om rollpersonerna dröjer mer än fem minuter med att följa efter kommer Jesefael att släppa lös alla sina egenhändigt skapade missfoster ur fängelsehålorna (rum 3) och sedan fly med lirisinen till sitt rum på övervåningen för att invänta rollpersonernas ankomst. I annat fall befinner Jesefael och/eller Lucretia sig i laboratoriet. Om Jesefael överraskas av rollpersonerna kommer han att rusa in till fängelsehålorna för att släppa lös sina monster varefter han förvandlar sig till en fladdermus och flyr upp till Helsikels grotta. Upp-


Drakgrottan
0
10
20 m
6.
7.
8.
4.
5.
1.
2.
3.

gången till grottan är ett hål i taket, fyra meter upp, i mitten av salen.

3 **Fängelsehålor.** I anslutning till korridoren finns sammanlagt tolv fängelsehålor av vilka tio rymmer varsitt abominabelt monster. I den elfte hålan sitter Groffotor inspärrad. Groffotor har själv insett det blodiga allvaret i Jesefaels plan och ångrar sig nu djupt och grundligt att han inte lyssnade på sin forna läromästare, Shaza Sahivann, och fortsatte med sina elementarmagiska studier. Groffotor varnar rollpersonerna för en jättelik drake i grottrummet ovan, men känner till dess magiska natur och föreslår att rollpersonerna ber Shaza Sahivann och Guazzo Arathaso om hjälp innan de ger sig i kast med draken. Vidare vet han att Jesefael äger en lirisin, en mäktig kristall som har förmågan att skingra odöda bara med sitt starka ljus. Dörrarna är försedda med enkla men starka haspar. Om Lucretia förvarnat Jesefael står dörrarna på vid gavel och monstren är spridda över rum 1, 2 och 3. Fyra av monstren (M1–M4) är ursprungligen människor, brottslingar som dömts till magisk forskning. Deras hår och skägg är tovigt och midjelångt, och de har försetts med klor och huggtänder. Människorna är mentalt degenererade och har en INT på 5. Monster nummer 5 och 6 är jättelika spindlar med ett paralyserande gift, styrka 20. Monster nummer 7 är en tiger med människoansikte och nummer 8 en jättelik skorpion. Den har ett dödligt gift med styrka 17. Det nionde monstret är en syrödla med tre huvuden som vart och ett kan spotta syra. Det tionde är en jätteamöba. Monstren är hungriga och aggressiva och kommer att anfalla rollpersonerna utan pardon.

4 **Jesefaels sovrum.** I rummet står en stor, mjuk säng. Oavsett om Jesefael blivit förvarnad eller inte om rollpersonernas ankomst är detta rum tomt.

5 **Hål i golvet.** Nedgång till laboratoriet

6 **Helsikels grotta.** Grottan är nästan 150 meter lång. Den är i genomsnitt 45 meter bred och takhöjden är ungefär 30 meter. Överallt finns stalagtiter och stalagmiter. För att bereda plats åt Helsikel har dock Jesefael avlägsnat en del av dem. Grottöppningen är delvis igenmurad med stora stenblock. Spridda över grottan ligger benrester av ett hundratal kreatur som Torquivel utfodrat Helsikel med det senaste halvåret. I en ravin en bit från grottan ligger rester av ytterligare några tusen djur. Kreaturen är dels köpta från sanritrianstammar, dels stulna och dels hämtade av Helsikel själv från andra sidan Drakryggen. Längst in i grottan ligger Helsikels magnifika skatthög. Där ligger också Helsikel själv, såvida inte Jesefael blivit förvarnad av Lucretia. I så fall står Helsikel utanför dörren till Jesefaels rum, beredd att blåsa en eldkvast mot rollpersonerna när de öppnar den. Jesefael, Lucretia och Torquivel står då bakom draken. Drakskatten består av 100.000 silvermynt, 25.000 guldmynt, 246 blandade guld– och silversmycken värda 3T10 guldmynt styck, 817 juveler värda 3T20 guldmynt styck och 1T10 magiska föremål som SL får konstruera själv. Mynten är alla så kallade drakmynt.

7 **Torquivels kök och arbetsrum.** I rummet finns en öppen spis med en stor kittel och en bänk med köksutrustning. Mot en vägg står ett skrivbord med diverse anteckningar om drakar (uppfödning, filosofi, magi etc.). På en hylla står burkar och läderpåsar med olika örter och kemikalier. Om Jesefael inte blivit förvarnad finns Torquivel här.

8 **Torquivels sovrum.** Rummet är möblerat med en enkel säng, ett nattduksbord och ett skåp. Skåpet innehåller Torquivels kläder.

SCEN 9: TILLBAKA TILL JESEFAELS PALATS

När rollpersonerna återvänder till Jesefaels palats möts de av Narnie Santhan, Melchior Desdemonikon och Mystiria Bentonor. Om någon av dem redan är oskadliggjord är denne ersatt med 1T3 inhyrda busar. Narnie är för tillfället kontrollerad av Perzotlios, vilket rollpersonerna upptäcker när de hör hennes röst. Tillsammans kommer trion att försöka slå ut rollpersonerna, Narnie/Perzotlios med besvärjelserna SJÄLAFÄLLA och MENTAL PROJEKTIL, Melchior på det sätt som beskrivs i scen 7 och Mystiria med besvärjelserna SÖVA,

Monstren i fängelsehålan

Monster	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KP	Skydd	Naturliga vapen/FV/skada
1–4	13	11	13	11	5	5	12	—	2 Klor/8/1T6, 1 Bett/8/1T8
5–6	25	25	20	17	8	20	23	6 p	1 Bett/8/1T8+gift
7	29	17	14	16	7	13	16	2 p	2 Klor/14/1T6+1T6
8	10	15	10	17	3	3	13	3 p	1 Stick/18/1T3+gift
9	14	14	14	5	6	35	14	3 p	3 Bett/10/1T8, 3 Syraspott/10/1T8
10	17	32	16	2	0	0	24	—	1 Pseudopod/10/1T4+1T6

DANSANDE VAPEN och KAMPLUST. Syftet med attacken är inte att döda rollpersonerna, utan att tillfångata dem och fängsla dem i Drakgrottan.

SCEN 10: STRIDEN

För att över huvud taget kunna genomföra ett anfall mot Tannatopol måste Jesefael ha tillgång till lirisinen och kontroll över den hämndlystne draken Helsikel/Morriart. Om rollpersonerna lyckas bortföra solkristallen eller oskadliggöra Helsikel/Morriart förhindrar de alltså anfallet. Skulle de däremot misslyckas kommer Jesefael fjorton dagar efter att spelarna blir uppsökta av Yrea, ridande på Helsikel/Morriart att flyga in mot Tannatopol följd av Krilloans befolkning. Beväpnad med lirisinen tror han sig kunna utrota alla odöda i en handvändning. Dock har Jesefael förbisett en liten detalj i sina beräkningar, nämligen Tannatopols maginod (se kapitlet Magi, avsnittet om Tannatopol för beskrivning av nodens egenskaper). När Jesefael närmar sig ön kommer lirisinen att explodera med en sprängstyrka på 100T6 och en radie på 50 meter. Detta bringar både Jesefael och Helsikel/Morriart en säker död inom ett par millisekunder. Detta avskräcker givetvis Krilloans invånare, och trots de kvarvarande intrigmakarnas desperata försök att förhindra det, återgår allt gradvis till sin ordning.

SCEN 11: RÄTTEGÅNGEN

Även om det är troligt att rollpersonerna skickar en och annan intrigmakare till graven kommer Yrea att insistera på att låta dem få en rättvis rättegång. Om deras skuld kan bevisas, t. ex. genom ögonvittnen, anteckningar, besvärjelser som TANKELÄSNING o. s. v. kan SL belöna rollpersonerna med erfarenhetspoäng.

Om de åtalade befinnes skyldiga kommer de att dömas till följande straff:

Groffotor — Frikänd av skäliga orsaker.

Jesefael Bamilit — Dömd till slaveri och livegenskap på ön Tannatopol för sina grova brott mot öns befolkning. SL kan låta Jesefael undkomma sitt straff för att hämnas på rollpersonerna i kommande äventyr.

Lauritz Huggard — Dömd till utvisning till sitt hemland för ränkesmidande mot oliktänkande.

Lucretia Meleagros — Dömd till tio års straffarbete för ränkesmidande mot oliktänkande.

Mystiria Bentonor — Dömd till döden på bålet för mord på oskyldiga nekromantiker.

Melchior Desdemonikon — Dömd till 15 års straffarbete för ränkesmidande mot oliktänkande.

Narnie Santhan — Frikänd efter fördrivandet och infångslandet av Perzotlios (som efter en tid kommer att fly från sitt fängelse och återvända till Narnie).

Torquivel — Dömd till tio års straffarbette för ränkesmidande mot oliktänkande.

Om drakskatten förs på tal beslutar domaren att 10% ska gå till upphittaren, d. v. s. rollpersonerna, 40% till staden och 50% till Tannatopol som plåster på såren för de dödade nekromantikerna.

SCEN 12: BELÖNINGEN

Om spelarna lyckas föra Groffotor i säkerhet kommer Yrea och hennes far att belöna dem med totalt 10.000 silvermynt plus en bonus på ytterligare 10.000 om de avslöjar och förhindrar Jesefaels sammansvärjning. Eventuellt kommer de ett par dagar efteråt att uppsökas av en representant för Tannatopol som erbjuder dem 10.000 silvermynt och ett års gratis utbildning som tack för hjälpen.

VREDENS DAG

LIKSOM i *Fiender från begynnelsen* får rollpersonerna i äventyret *Vredens dag* många chanser till eget initiativ. *Vredens dag* är tänkt att vara tankeväckande och originellt och går att klara av på mer än ett sätt. Till rollistan hör prästen Lauritz Huggard (eventuellt hans ersättare), teologen och historikern Migael Kalvuonos, Mildred Yeovil eller någon annan medlem i Svarta rosens brödraskap, galningen Herger och sist men inte minst Ulrik Oddbratt, alias Angarion.

BAKGRUND OCH INTRIG

År 366 grundlade Vlad Kamantur sin nekromantikerskola på ön Tannatopol. Året efter bosatte sig S:t Kleols orden — en mindre munkorden från Kardien — i ett bergskloster ovanför Krilloan. Orden bestod av endast tretton munkar. Deras lära var fundamentalistisk, d. v. s. bokstavstroende. Enligt deras tolkning av den Gyllene boken skulle alla syndare dödas, och de planerade att frambesvärja ärkeängeln Angarion, Etins högra hand.

År 378 gjorde de sitt första och sista försök att nedkalla Angarion. Försöket misslyckades, kanske beroende på att Etin inte ansåg att tiden var inne, och en blixt slog ned från himlen och satte klostrets dormitorium i brand. Ingen munk överlevde.

Fram till år 571 var klostret helt övergivet, men då kom en fanatisk munk vid namn Ulrik Oddbratt och tog det i besittning. Sedan dess har han levt en enstörings liv uppe bland bergen. Idag är han 78 år gammal. Det bistra liv han fört har satt djupa ärr i hans själ. Bland hans få kontakter med omvärlden betraktas han som halvgalen.

För några veckor sedan uppenbarade sig för Ulrik spökena av de tretton munkar som dog år 391 när han stökade bland bråten i det gamla dormitoriet. De sade honom att tiden för uppfyllelsen av en urgammal profetia var inne, och att han blivit utvald av Etin att användas som redskap för att straffa de ogudaktiga. Ulrik fick order av spökena att förbereda en ceremoni i klostrets sanktiarium. Några dagar senare genomfördes historiens andra försök att nedkalla Angarion, och denna gång lyckades ritualen. Ulrik tog emot Angarions energirika själ och gav ängeln frihet att göra vad som behagade honom.

Styrd av Angarion började Ulrik uppfylla profetian genom att döda 49 syndare på de sätt som profetian beskrivit, först genom att släppa dem från stor höjd, sedan genom att sätta eld på dem, genom att förvandla dem till saltstatyer, genom att dränka dem, genom att svälta ihjäl dem, genom att smitta dem med pest och genom att skrämma ihjäl dem. Enligt profetian kommer Etins vrede att straffa alla syndare när Angarion är klar med sitt. Allt hade nu varit frid och fröjd, bortsett från de 49 syndarna förstås, om inte S:t Kleols orden definierat ordet syndare som "var och en som någon gång brutit mot något av de sex buden (se kapitlet 'Religion')". Denna definition passar nämligen in på i stort sett alla människor. De flesta har ju faktiskt någon gång ljugit eller stulit. När rollpersonerna inser att hela mänskligheten står på spel förstår de snart att Angarion måste stoppas, och det till varje pris.

Angarion kan bara kontrollera Ulriks kropp sex timmar i taget. Sedan måste Ulrik exponera sin kropp för solljus i minst tolv timmar innan det kan ske igen. Därför är det troligt att Angarion är mest aktiv på natten. På ett pass kan han hinna med 1T3 mord. Sina offer finner han med besvärjelsen TANKELÄSNING, varefter han når dem med besvärjelsen TELEPORTERA.

Rollpersonerna blir indragna i handlingen efter det tredje eller fjärde mordet i episod A. De anställs av någon eller några mäktiga SLP, t. ex. Rådet, Ordo Magica, Ordo Corporem, Svarta rosens brödraskap, Kommendanten eller hans dotter Yrea, allt efter SLs behag, för att reda ut och sätta stopp för de mystiska morden. Här börjar detektivarbetet för rollpersonerna. Genom att förhöra anhöriga och grannar till offren samt genom att muddra dess kroppar och söka igenom deras hem bör de snart kunna se sambandet klart: offren var alla syndare, antingen mot lag, mot moral eller mot båggedera. Alternativt kan SL byta ut något eller några av offren mot gamla bekanta eller fiender till rollpersonerna.

Mord 1–7: Blod skall sju gånger droppa från himlen

Den första raden i profetian lyder "Blod skall sju gånger droppa från himlen". Vad som egentligen händer är att Angarion lyfter upp sina offer till 500 meters höjd och sedan släpper ner dem ovanför staden. Samtliga offer, i kronologisk ordning Scargil (se *Fiender av begynnelsen*), två prostituerade, en korgflätare (som nyligen stulit en låda salt fisk på torget), en nekromantiker, en hedning, en "Dödskalle" och en gammal dam (som giftmördade sin make för 26 år sedan), är illa tilltygade och svåra att känna igen. I fallet med korgflätaren finns ett ögonvittne, en skomakare på väg hem från tavernan: ***"Plötsligt såg jag en stjärna uppe i himlen som var mycket större än de andra och som rörde på sig. I nästa stund såg jag något komma fallande mot mig och sen hördes ett hej dundrande brak***

bakom ett hus. Jag rusade dit och såg ett manslik som dråsat igenom en vagn. Rena rama smörjan." I övrigt finns inga ledtrådar.

Mord 8–14: och Eld skall sju gånger förtära kött

När Angarion dräpt sina första sju offer byter han arbetsmetod, allt enligt profetian. Nu kommer han att bränna sju offer till döds med besvärjelsen ELD. Offren är sönderbrända och totalt oigenkännliga. De är två nekromantiker, en häxa, en prostituerad, en tjuv, en "Dödskalle" och en korrumperad tulltjänsteman.

Mord 15–21: Jorden skall sju gånger dricka blod

Sina nästa sju offer kommer Angarion att förvandla till saltstoder med besvärjelsen FÖRSTENA. Saltstoderna har stor likhet med sina offer och går att identifiera. Offren är en våldtäktsman, en inbrottstjuv, en ficktjuv, en äktenskapsbryterska, en hedning, en korrumperad stadsvakt och en f. d. pirat.

Mord 22–28: och Vattnet skall sju gånger begära blot

Med besvärjelsen FRAMMANA UNDIN dränker Angarion ytterligare sju offer. Offren befinner sig i de mest besynnerliga positioner när de hittas. En ligger dränkt i en grund pöl i en rännsten medan en annan står i en vattenfylld garderob. Offren är en slav som mördat en annan, en skvallertant, en prostituerad, en hedning, en nekromantiker, en av Mystiria Bentonors lärlingar (som begått hor) och en ambassadör (t. ex. Abdon Guldstenck, Erato Laokoon eller Habib Geberund).

Mord 29–35: Sju gånger skall ock hunger utkräva offer

För att simulera svältdöd använder Angarion besvärjelsen FÖRTVINA EXTREMITET med effektgraden E36 (sex extremiteter innebär hela kroppen). Ironiskt nog var fyra av offren riktiga pösmunkar före sin död. Offren är en giftmakare, ett par hedningar, en prostituerad, en elementarmagiker, en nekromantiker och en symbolist. Innan symbolisten dog, hann han skriva följande ord på golvet i sitt hus: "*Så ljust, så ont... så vackert*"

Mord 36–42: Sju gånger skall ock pest utkräva offer

Den pest som drabbar sju av Angarions offer är alstrad av besvärjelsen SJUKDOM med effektgraden E30. Den liknar böldpest och ger 100% dödlighet inom 1T3 timmar. Offren är två prostituerade, en "Dödskalle", en "Dräpare", en äktenskapsbrytare, en korrumperad stadsvakt och en hedning. På dödsbädden berättade vakten att han sett en ängel som skulle hämta honom till Paradiset.

Mord 43–49: och sju gånger skall Skräcken kräva liv

Genom att nyttja en hög effektgrad av besvärjelsen TERROR dödar Angarion sina sista sju offer. Samtliga dör av hjärtstillestånd med ansiktena stelnade i skräckfyllda grimaser. Offren är en hedning, en "Dödskalle", en spiritist, en prostituerad, en mördare, en f. d. pirat och en inbrottstjuv.

SCEN A: HERGER KOMMER TILL TALS

När rollpersonerna undersöker brottsplatsen för det sextonde eller sjuttonde mordet försöker Herger få deras uppmärksamhet. Hysteriskt skrattande kraxar han: "*Vår stund är kommen, ha, ha, ha... Vi kommer alla att utplånas. Är det ingen som inser sambandet? Ha, ha, ha, ha... Blod skall droppa från himlen, eld skall äta kött och jorden skall äta sina offer. Etin kommer att hämnas på alla orättfärdiga. Vi är dödens lammungar allihop!*" Dessa ord bör leda rollpersonerna till stadens kyrkor.

SCEN B: INTERVJU MED LAURITZ HUGGARD

Om Lauritz Huggard blev dödad eller landsförvisad i *Fiender av begynnelsen* möter rollpersonerna hans kardiske ersättare som av en ren tillfällighet har exakt samma egenskaper som Lauritz. Om de upprepar Hergers ord för honom drar han sig till minnes en profetia, skriven av en galen munk på 200-talet efter Odo. Efter att ha rotat i det gamla kyrkoarkivet hittar han en avskrift av profetian. Den lyder:

Då gränsen för människans ondska är nådd
skall Angarion stiga ned från solen för att straffa
de förtappade.

Blod skall sju gånger droppa från himlen
och Eld skall sju gånger förtära kött.

Jorden skall sju gånger dricka blod
och Vattnet skall sju gånger begära blot.

Sju gånger skall ock Hunger och Pest
utkräva offer
och sju gånger skall Skräcken kräva liv.

När fyrtionio syndare förkrävts sina liv
är Vedergällningens timme slagen. Havet
skall färgas rött av Blod och Eld skall
uppfylla Himlen. Marken skall öppna sig
för att uppsluka de förtappade, och endast
de Rättfärdiga skall överleva, och vid
gryningen nästa dag skall de lägga grunden
till de Värdigas land, Solens rike, Paradiset.

Något mer känner Lauritz/ersättaren inte till, men han hänvisar rollpersonerna till språkvetaren och historikern Migael Kalvuonos som bor i ett litet stenhus i Meh-Achladi. Nikodemus Hardikos i S:t Erevil den Heliges katedral vet ingenting om profetian, men även han känner till Migael Kalvuonos.

SCEN C: MIGAEL KALVUONOS

Huruvida Migael Kalvuonos är anträffbar är upp till SL. Om Migael är spelarnas sista hopp och enda

ledtråd, låt honom vara inne. Om spelarna däremot har massor av spår och idéer och om SL vill hålla dem på spänn, låt Migael vara bortrest och inte anträffbar förrän om en dryg vecka (sådär vid det fyrtiotredje mordet). Migael har en kopia av profetian. Han kan berätta för rollpersonerna att de enda som över huvud taget tagit fasta på profetian är en liten kardisk orden som för fyra hundra år sedan grundades av profeten själv, S:t Kleol. Han kan också tala om att orden av okänd anledning flyttade till Krilloan år 367, ett år efter att nekromantiskolan på Tannatopol grundats, och att alla ordensbröderna omkom i en eldsvåda år 378. Ruinerna finns fortfarande kvar några dagars ritt uppe i bergen. En gammal munk lär bo där idag. Samma information går att få efter 2T4 dagars sökande i arkiven i S:t Minatius domkyrka.

Scen D: Spårning av Angarion

Att försöka spåra Angarion ute i fält är ingen lätt uppgift. Staden är alldeles för stor, och Angarion är för det mesta osynlig när han söker sina offer. Bara vid själva mordögonblicket är han synlig. Chansen att en spelare som verkligen går in för att ta Angarion på bar gärning lyckas är 5% för varje mord. Angarion kommer inte att anfalla rollpersonerna om de inte utmanar honom. I stället kommer han att återvända till klostret (scen E).

Scen E: S:t Kleols kloster

S:t Kleols kloster ligger på Forithos vid kanten till ett tvåhundra meter högt stup fyra dagars ritt norr om Krilloan. Här kan ingen medlem i Svarta rosens brödraskap vistas utan att långsamt degenerera till en oformlig köttklump (för var timme de befinner sig här förlorar de 1T6 PSY och 1T6 KP). Klostrets murar och väggar är byggda av stora, fyrkantiga stenar. Överallt på väggarna växer murgröna, vilket ger klostret en idyllisk karaktär. Dagtid befinner sig Ulrik uppe i tornet där han insuper de heliga solstrålarna. När vädret är dåligt och 40% av nattetiden håller han till i gravkammaren nere i katakomberna.

Nattetid är han i gestalt av Angarion aktiv i Krilloan 50% av tiden. 10% av tiden befinner han sig på andra håll i klostret, t. ex. i köket. Om rollpersonerna möter honom i hans mänskliga form försöker han i första hand att fly. Om detta är omöjligt kommer han att slåss till sista blodsdroppen. Skulle rollpersonerna döda hans mänskliga form har detta ringa betydelse för äventyret. Angarion har nämligen fått fäste i denna värld och klarar sig numera utan den gamle munken. Han kommer personligen att placera Ulriks kropp i den tomma likkistan i katakomberna och kommer 1T2 nätter senare att uppsöka rollpersonerna för att utkräva hämnd. Det vill då till att de är väl förberedda.

1 **Portarna.** Den enda ingången till klostret finns på östsidan, den som vetter mot stupet. De gamla ekportarna har lossnat från gångjärnen och står lutade mot en vägg. Bakom portarna löper en kort tunnel ut till korsgången och klostergården.

2 **Korsgång.** Korsgången är en överbyggd gång med arkader ut mot klostergården.

3 **Klostergård.** Klostergården är kvadratisk till ytan och har en bredd på 10 meter. I ordnade rabatter växer diverse läkeörter och en del bärbuskar. Mitt på gården finns en brunn med färskvatten.
Botanik: trädgården har stått oskött i flera veckor.

4 **Klosterkyrkan.** I den hitre änden av kyrkan, bönestugan, står sex långa bänkar. Den bortre delen, sanktiariet, utgörs av en kupolliknande byggnad. På insidan av taket finns en jättelik målning föreställande Domens Dag. Himlen är färgad av eld och rök och eld sprutar också upp ur skrevor i marken. Alla syndare, här gestaltade av en hop gråa skepnader, står uppradade med nedböjda huvuden. En vitklädd människogestalt med vingar och med ett strängt ansiktsuttryck svävar i luften ovanför syndarna. Mitt i kupolen svävar ett starkt lysande klot. Det är laddat med en stark magisk energi som kommer direkt ifrån Etin. Alla som kommer in i kyrkan utan att bära Den Lysande Vägens solsymbol träffas av en energistråle E5 som skjuts ut från klotet. Den ger 3T6 i skada. Klotet går ej att rubba.

5 **Kapitelsal.** Detta är en form av hörsal där munkarna brukade samlas när de behövde diskutera viktiga frågor. Här finns inget av värde.

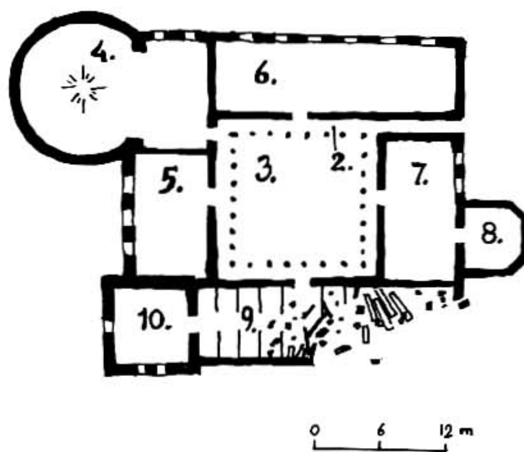
6 **Bibliotek.** 75% av de drygt 200 böcker som finns i biblioteket är fuktskadade. Böckerna behandlar filosofi, teologi, historia m. m. I övrigt finns inget av intresse.

7 **Refektorium.** Detta är klostrets matsal. Rollpersonerna finner här inget av intresse.

8 **Kök.** Här finns inte heller något av direkt intresse. Köksutrustningen verkar vara ålderdomlig men välskött. I skafferiet finns färska matvaror.

9 **Dormitorium.** Denna två våningars byggnad är till större delen raserad. Förmultnade rester efter träbalkar bär spår efter den stora brand som inträffade för över tvåhundra år sedan. Byggnadens västra delar är dock intakta. Där finns totalt nio munkceller. En av dem verkar vara bebodd. Den är renare än de andra och är förutom den obligatoriska inredningen (brits och skrivbänk) utrustad med en oljelampa, ett antal munkkåpor på lika många krokar och ett uppslaget exemplar av den Gyllene boken på skrivbänken. På en krok hänger ett gissel av den typ munkar brukar flagellera sig själva med.

S:T KLEOLS KLOSTER





10 **Tornet.** Den absolut västra delen av dormitoriet utgörs av ett femton meter högt torn. Spiraltrappan har anslutning till korridoren i dormitoriet. Tornets topp är en kvadratisk platå. Här brukar Ulrik tillbringa sina soltimmar.

11 **Katakomberna.** Nedgången till klostrets katakomber finns dold bland dormitoriets ruiner. För att finna den krävs ett lyckat färdighetsslag i Finna dolda ting. Gångarna underminerar hela klostret. Mitt under sanktiariet finns en gravkammare med fjorton likkistor av sten. I tretton av dem ligger resterna efter munkarna som dog i branden år 391. Den fjortonde är tom, avsedd för Ulrik Oddbratt. När rollpersonerna kliver in i gravkammaren uppenbarar sig spökena av de tretton döda munkarna ovanför sina respektive kistor. De attackerar rollpersonerna som kummelgastar, d. v. s. genom skrämselattacker (Skräckslå 1/5) och genom mentala attacker (de kan stjäla 1T4 PSY från sin motståndare och lägga dessa till sin egen om de vidrör honom (FV 13) och övervinner dennes PSY). De kan bara skadas av magiska vapen, besvärjelser och eld. Deras KP är densamma som PSY. Tolv av spökena har INT 12 och PSY 24. Det trettonde, abboten, har INT 15 och PSY 36. Spökena lämnar aldrig gravkammaren. I abbotens kista ligger ett pergament på vilket den ritual som Ulrik genomförde för att åkalla Angarion står beskriven.

SCEN F: BRÖDRASKAPETS ÅTERKOMST

Om rollpersonerna har spelat äventyret ***Skuggan av en ros*** kommer de antagligen på idéen att be Svarta rosens brödraskap om hjälp och kontaktar dem genom att lämna ett undertecknat meddelande på anslagstavlan i Ordo Magicas bibliotek. I så fall kommer Mildred Yeovil (eller någon annan av brödraskapets agenter) att besöka rollpersonerna på deras rum för att höra vad de vill. Skulle rollpersonerna ha glömt sina gamla kontakter med Brödraskapet kommer Mildred att kontakta dem i stället.

När rollpersonerna förklarat sina farhågor om den kommande Domedagen medger Mildred bekymrat att brödraskapet länge misstänkt att något åt det hållet var i görningen. Brödraskapets Högste är införstådda i den uråldriga profetian om Angarion och Domedagen, och har tolkat Angarion som en vanlig människa som av sin gud begåvats med ofattbara krafter. Enligt Mildred kan Angarion bara besegras av en motståndare med liknande gudakrafter. Brödraskapet har i den Svarta Boken en liknande profetia om en mäktig avgrundsvarelse vid namn Teitan som skall möta Angarion i en strid högt uppe i himlen. De har med hjälp av olika ritualer försökt förmå Hemaquiel att skänka sin kraft till en Broder, men försöken har misslyckats.

De Högste tror sig veta vad som fattas för att ritualen ska lyckas, nämligen en lätt modifierad version av den bön som användes vid frambesvärjandet av Angarion. Var den nedtecknade bönen finns att få tag på är ganska uppenbart: i S:t Kleols kloster, men på grund av platsens helighet kan ingen av Bröderna eller Systrarna komma i närheten av den utan att skadas. Mildred vill därför att rollpersonerna, om de inte redan har gjort det, besöker klostret för att stjäla bönerullen i fråga. Till hjälp får de en påse med ett magiskt pulver som skall skydda dem mot de tretton väktare som omtalas i den Svarta boken. Pulvret kan åsamka spökena i klostrets katakomber 2T10 poäng i skada om det kastas mot dem. Rollpersonerna har en baschans på 14 att träffa ett spöke inom en meters avstånd. I påsen finns 20 doser.

SCEN G: RITUALEN

När rollpersonerna hämtat bönerullen och återigen kontaktat Mildred kommer hon att föra dem till ett underjordiskt tempel någonstans i Meh-Phoe. Templet är ett stort rum med stengolv, stentak och stenväggar, På väggarna sitter facklor mellan vilka olika djurfällar hänger. I varje hörn står en piedestal med ett rökelsekar fyllt med glödande kronblad från svarta rosor.

I templets bortre ända står ett enkelt stenaltare med ett antal olika föremål, och mitt på golvet är en magisk cirkel uppritad. I cirkelns mitt står en liten kristallkula. Bakom altaret står översteprästen iförd en mörkröd kåpa och en behornad djävulsmask. I ena handen håller han en svart säck som ser ut att röra på sig och i den andra ett svärtat svärd. På var sida om altaret står en grupp maskerade Bröder och Systrar. En av Bröderna överlämnar en kåpa var åt rollpersonerna. Mildred plockar ned sin egen från en krok på väggen bakom altaret efter att hon har överlämnat bönerullen till översteprästen.

"Ritualen kan börja", inleder översteprästen med sin kraftiga stämma, varefter alla deltagare ställer sig runt den magiska cirkeln. Efter tio minuters mässande ställer översteprästen frågan: *"Vem, Hemaquiel, vem av oss väljer Du till din kämpe?"* I samma veva som ljusen slocknar börjar kristallkulan i cirkelns mitt skina med ett allt starkare ljus. Några sekunder senare slår en ljusbåge över från kulan till en av rollpersonerna. Den utvalde rollpersonen (vem det rör sig om är upp till SL) förlorar omedelbart medvetandet och segnar ihop på golvet. Ritualen fortsätter med att kristallkulan avlägsnas och att den utvalde kläs av naken. Någon pekar på ett rosformat födelsemärke på bröstkorgen och utbrister: *"Han bär den Svartes märke!"*

Den utvalde placeras, fortfarande medvetslös, i mitten av cirkeln varefter översteprästen börjar mässa texten i den bönerulle som rollpersonerna stal. Den är identisk med originalet bortsett från att alla "Etin" är utbytta mot "Hemaquiel" och alla "Angarion" mot "Teitan". Efter några minuter börjar den utvalde lyfta från golvet och svävar snart en och en halv meter ovanför cirkeln. Sedan börjar han långsamt rotera motsols som en propeller. Farten ökar och ökar tills ingen längre kan urskilja den utvaldes kropp. Plötsligt blixtrar det till mitt i ringen och alla åskådare kastas i väggen av den enorma tryckvåg som uppkommer (1T6 i skada). Sedan börjar den utvalde snurra långsammare och snart kan åskådarna skönja hans nya skepnad — Teitans. När farten helt har avstannat vänds Teitans kropp ett kvarts varv så att han står upp. Vid det här laget återfår han medvetandet.

Som Teitan har rollpersonen fått en helt ny kropp. Hans hud har blivit mörkröd och hårig, han har försetts med en spetsig svans, horn och pipskägg och fötterna har transformerats till getfötter. Dessutom har hans kropphydda växt till kolossal storlek. I speltekniska termer har han fått följande egenskaper och förmågor:

STY x10	SMI x2	KAR x2
STO 25	INT x2	
FYS x10	PSY x10	

Magiska förmågor: Alla eld- och mörkerbaserade elementarmagiska besvärjelser till S30, SMÄRTA 30, LYFT 30, TANKELÄSNING 30, KONTROLLERA PERSON 30, TELEPORTERA 30, TELEKINESI 30, OSYNLIGHET 30, TELEPATI 30, ONDBLICK 30, FÖRLAMA 30, TERROR 30, DÖDSHAND 30, FÖRRUTTNELSE 30, MENTAL PROJEKTIL 30

Specialförmågor: Förflyttning L15/F40, AURA E10, ANTIMAGI E10, SINNESMASK E10, REGENERATION 1T10 poäng/SR, Osårbarhet mot icke-magiska vapen, Automatisk mörkersyn.

Naturligt skydd: 12 poäng mot fysiskt våld, 24 mot alla former av ljus- och eldattacker, 12 mot köldattacker och 16 mot övriga magiska attacker (inklusive sådana som påverkar PSY). Den skada som absorberas skickas ut som eldklot mot slumpmässig riktning sist i samma SR. Dessa klot har en räckvidd på 2.000 meter och träffar närmaste metallföremål eller levande varelse i klotets rikting.

Naturliga vapen: 2 Klor 30 (skada 1T6+SB), 1 stångning 30 (skada 1T6+SB), 1 svanssnärt 30 (skada 1T4+SB).

Utrustning: Eldgaffel av stål. Skada 3T10, +10 CL. Den har en magisk glöd som åsamkar ytterligare 1T10 i brännskada. Med eldgaffeln kan Teitan tolv gånger per dygn skjuta eldklot med en räckvidd på 2.000 meter. När eldgaffeln vidrör Angarions svärd kommer 1T3 sådana eldklot att automatiskt skjutas

ut åt slumpmässiga riktningar. Kloten ger 3T10 i skada och har 100% träffsäkerhet.

Oavsett hur den utvalde rollpersonen spelades har Teitan följande karaktärsdrag: Tyst, kvicktänkt, beslutsam, modig, stolt och mordisk. Teitan lyder inte under någon och backar aldrig ur en strid. Liksom sin herre betraktar han Lysande vägen och dess lärjungar som historiens största skurkar och han är ute efter hämnd. Teitans främsta mål i sin nya skepnad blir att undanröja ärkeängeln Angarion.

SCEN H: DUELL I SKYN

Det enklaste sättet för Teitan att utmana Angarion är att kontakta honom via TELEPATI. Naturligtvis accepterar Angarion utmaningen och föreslår att duellen skall äga rum vid midnatt i luften 500 meter ovanför Krilloan. Som avtalat kommer Angarion att dyka upp vid tolvslaget varvid en förhoppningsvis mycket spektakulär slutstrid kommer att utspela sig. Föreställ dig scenen! Två illuminerade gudaväsen som strider med eld, blixtar och svärd uppe i skyn med hela stadens befolkning som åskådare. Låt gärna en utomstående spelare hoppa in i rollen som Angarion för att striden skall bli så rättvis och opartisk som möjligt. Nedan följer Angarions egenskaper och förmågor:

STY	90	SMI	18	KAR	26
STO	25	INT	30	KP	58
FYS	90	PSY	150	SB	+4T6

Magiska förmågor: Alla ljus- och eldbaserade elementarmagiska besvärjelser till S30, FÖRSTENA 30, FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN 30, LYFT 30, MÖRKERSYN 30, TANKELÄSNING 30, KONTROLLERA PERSON 30, TELEPORTERA 30, TELEKINESI 30, OSYNLIGHET 30, TELEPATI 30, SJUKDOM 30, TERROR 30, FÖRTVINA EXTREMITET 50, MENTAL PROJEKTIL 30

Specialförmågor: Förflyttning L15/F40, AURA E10, ANTIMAGI E10, SINNESMASK E10. Angarion sprider ett ljus lika starkt som solljus när han är synlig.

Naturligt skydd: 16 mot fysiskt våld, 24 mot all form av ljus– och eldattacker, 12 mot köldattacker, 16 mot övriga magiska attacker, Regeneration 1T10 poäng/SR.

Naturliga vapen: Slagsmål 25

Utrustning: Ett magiskt svärd av mithril. Skada 3T10, CL +10. Svärdet gnistrar av magisk energi och ger ytterligare 1T10 i ljusskada. Med svärdet kan Angarion tolv gånger dagligen skjuta iväg blixtar som ger 3T10 poäng i ljusskada. De har en räckvidd på 2.000 meter och har 100% träffsäkerhet. När svärdet träffar Teitans eldgaffel kommer 1T3 sådana blixtar att slungas ut i slumpmässiga riktningar.

Låt striden bli mycket jämn och fortgå i flera timmar. Vem som slutligen segrar är oväsentligt för mänsklighetens fortsatta existens. Förloraren kommer nämligen, när KP faller under noll, att sprängas i en våldsam explosion som skingrar de magiska krafterna hos segraren och förvandlar honom till människa. Om Teitan förlorar kommer Angarion alltså att förvandlas till Ulrik Oddbratt. Eftersom Ulrik vid förvandlingsögonblicket troligen befinner sig på 500 meters höjd betyder detta en omedelbar död när han störtar mot marken. Om Teitan vinner kommer explosionen att förvandla honom till den rollperson har en gång var. Om SL anser att han förtjänar det kan han låta rollpersonen landa i hamnen eller i dammen i parken. Annars är det mer realistiskt att han krossas som ett ägg mot marken.

Oavsett om Teitan vinner eller förlorar eller om rollpersonerna överlever eller dör är ju Angarion stoppad och mänskligheten räddad, vilket var huvudsaken. Rollpersonerna har klarat av ytterligare ett äventyr och bör belönas därefter, dels av Brödraskapet för att deras ärkefiende blivit krossad, dels av rollpersonernas uppdragsgivare och dels av SL. Upp till 10 bonuserfarenhetspoäng kan utdelas för vardera gott rollspel, goda idéer och strategiskt tänkande.



Meh-Phoe

SPELLEDARPERSONER

Aidun — Pantlånare

Ärlige Aidun är sitt smeknamn till trots inte alls särskilt ärlig. Visserligen håller han sig oftast till lagen, men han ljuger ofta och bra för att kunna göra sig en hacka extra. Han är inte särskilt pålitlig i fråga om förtroenden heller. Han är dock medveten om att många av de varor som han löser in är stulna, men låtsas som ingenting.

Yrke: Tjuv

Språk: Krilloanska B4/B3

Intressanta egenskaper: INT 13, Köpslå 15, Värdera 16, Bluffa 17, Muta 14, Räkning 10 (B2)

Eberhard — Nattulv och livvakt

För över 1600 år sedan var Eberhard den monturiska drottningen Karaleia VII:s favoritälskare. När Karaleia år 1018 fO blev transformerad till en vampyr av den ondskefulla gudinnan Imåria dräpte hon Eberhard med en magisk dolk som förvandlade hans själ till ett osaligt spöke. När Imårias rike gick under i samband med den tredje konfluxen gick också denna dolk förlorad. För några år sedan blev dock en annan vampyr vid namn Lerajie Dantalion funnen och frisläppt ur sitt bergrum. Denne Lerajie fann dolken och fjättrade Eberhards ande i två ulvkroppar. Nu vandrar den förbittrade vålnaden alltid vid Lerajies sida som en tvåhövdad nattulv.

Yrke: —

Språk: Jori B5/B4

Intressanta egenskaper: STY 28, STO 18, SMI 16, INT 13, PSY 25, SB +1T6, KP 23, 2 Bett 15 (skada 1T8 + gift med STY 5), Spåra 10, Smyga 15, Finna dolda ting 12, Gömma sig 15, Lyssna 19, Upptäcka fara 18, 3 poängs hud, Förflyttning L26

Groffotor Destanior

Groffotor Destanior, 26, är kommendantens yngste son. Alltsedan barnsben har Groffotor varit intresserad av magi, och han har studerat hos mästare som Shaza Sahivann och Guazzo Arathaso. Sedan han bemästrat både elementarmagi och alkemi har han nu börjat intressera sig för animism och studerar för Jesefael Bamilit. Tyvärr har Groffotors studier gett hans hud en grön färgton, vilket han försöker dölja med smink.

Yrke: Magiker (elementarmagiker, animist)

Språk: Krilloanska B4/B3, Kejserlig Jori B3/B3

Intressanta egenskaper: INT 14, Elementarmagi 13, Alkemi 13, Animism 8, flammande hand 12, kalla handen 11, blixt 10, virvelsköld 8, frammana/skicka bort undin 7, vattenväg 7, jätteväg 6, gräsmat 12, rena 10, stigfinnare 8, kamouflage 6

Guazzo Arathaso — Demonolog, alkemist och uppfinnare

Den mångsidige dvärgen Guazzo Arathaso har och har alltid haft flera järn i elden. Förutom sitt medlemsskap och starka inflytande i Ordo Magica är han en uppfinnare som ligger långt före sin tid och Krilloans störste industrimagnat. Han äger och administrerar ett bryggeri, ett boktryckeri, ett glasblåseri, ett myntverk, ett pappersbruk och en stor smedja.

Guazzo föddes för 327 år sedan i Ransard. Han tillhörde en välbärgad dvärgklan som hade stort inflytande i området. 62 år gammal kände han Æsirs kall och begav sig upp i bergen, där han stannade i nästan trettio år, och vad som hände där vet endast han själv och gudarna. 381 hörde han talas om Ordo Magica i Krilloan och flyttade dit. Där blev han mästare i demonologi och alkemi, och inom kort grundade han sina dvärgasmedjor. (Han är ställföreträdande Mästare i demonologins cirkel.)

Under perioden i bergen var Guazzo lärling hos æsirguden Wôdur, visdomens gud. För att nå större visdom offrade han guden sitt ena öga. Guazzo är inte paktbunden. Han är helt enkelt Wôdurs gunstling. Av Wôdur har Guazzo fått två demoniska korpar som familiarer. Även om Guazzo inte är medlem i Gendiljkulten vet han mycket om den och stöder den i kampen mot Oktagonen. Han är Karcist Kataris kontaktperson i Krilloan.

Yrke: Magiker (demonolog)

Språk: Gryndur B5/B5, Ransardiska B5/B5, Feliciska B5/B5, Hynsolgiska B5/B5, Prangi B5, Klommeliska B5/B5, Magilliska B5/B5, Kejserlig Jori B5/B5, Krilloanska B5/B5

Intressanta egenskaper: INT 22, PSY 35, Demonologi 26, Alkemi 23, Teologi (Æsir) 20, Memorera 25, antimagi 19, skingra 16, varseblivning 20, livsförlängning 10, laddning 14, avläsa magi 13, sigill 10, permanens 6, nexus 3, skingringsritual 8, kontrollera demon 18, fängsla demon 17, skicka bort demon 10, frammana Maal 5, frammana Gendilj 8, frammana dödsriddare 6, frammana Hemaquiel 3, dimensionsvandring 10, varsebli demon 15, ett halvdussin ritualer med frammanande av olika smådemoner till S [10 + 1T8]

Egenheter: Förutom sin häpnadsväckande bakgrund och sitt ovanliga yttre saknar Guazzo spegelbild och skugga.

HELSIKEL/MORRIART — DRAKE

Draken Helsikel är bara 53 år gammal. Han kom till världen genom Jesefael Bamilits försorg. Jesefael hade något år tidigare fått tag i ett hudfragment från draken Morriart som hertig Arneval dräpte för drygt 120 år sedan. Med sina kunskaper i livsmanipulation kunde animisten ur fragmentet extrahera en essens som han injicerade i ett ägg från en jättesköldpadda. Till hans stora glädje och förvåning lyckades det som från början var menat som ett experiment — en drake hade fötts. Om naturen haft sin gång hade Helsikel fortfarande varit en liten unge, men Jesefael anlitade en vit häxa vid namn Torquivel att med magi påskynda drakens åldrande, och idag är Helsikel nästan lika stor som hans moder Morriart var när hon blev dödad. Tidigt insåg paret Jesefael/Torquivel att Helsikel de närmaste femhundra åren skulle ha ett intellekt jämförbart med en drakunge. Därför beslöt de att på magisk väg kalla hit Morriarts själ och låta den ta Helsikels kropp i besittning.

Sent en kväll förra våren drogade Jesefael spiritisten Narnie Santhan och förde henne till drakgrottan, där hon med hjälp av Torquivels örter försattes i trans. De tog kontakt med Perzotlios och erbjöd honom att delta i deras sammansvärjning. Perzotlios accepterade och uppfyllde deras önskan. Morriarts ande ville inget hellre än att komma tillbaka till de levandes värld. Hon fick dock svära på att hålla sig i skinnet tills stunden var inne. Då skulle hon få hämnas på de som dräpt henne och animerat hennes kropp. Se äventyret ***Fiender av begynnelsen*** för mer information.

Språk: Drakspråk B5, Satenu B5/B5, Sanritrianska B4/B5, Kardiska B4/B5, Feliciska B3/B5

Intressanta egenskaper: STY 100, STO 100, FYS 33, SMI 10, INT 25, PSY 32, 2 Klor 19 (skada 1T6), 1 Svanssnärt 18 (skada 1T4), 1 Bett 19 (skada 1T8), 1 Eldsprut 17 (skada 33), Förflyttning L14/F52, Naturligt Pansar 10/5 (översida/undersida), Skattpansar 4 (undersida), Finna dolda ting 19, Lyssna 19, Drakmagi 19, PARALYSERING 18, SYN 18, TELEPATISK PÅVERKAN 16, SANNHÖRSEL 12, SANNSYN 12, MINNE 18, TELEPATISK SONDERING 15, NAMNLÖS FASA 13, TERROR 12, MASSIV SENSORISK ÖVERBELASTNING 10, ASTRAL KROPP 10, TELEPATISK ILLUSION 8

HILJA ADRIAGOLES — TELEPAT OCH KULTIST

Hilja Adriagoles, 48, är sedan ett tiotal år hedersmedlem i Svarta rosens brödraskap. Hon är helt förlamad i både armar och ben och har med åren magrat till bara skinn och ben, men hon är i stället begåvad med telepatiska förmågor som påminner starkt om besvärjelser. Hon använder dem lika naturligt som vanliga människor tänker och andas. Speltekniskt behärskar hon sina förmågor som besvärjelser till S15. Hilja är lojal mot brödraskapet, även om hon inte förstår avsikten med alla deras handlingar. Sedan ett par år har hon bott i Mildred Yeovils källare. Se äventyret ***Skuggan av en ros.***



Hilja Adriagoles

Yrke: Lärd kvinna

Språk: Krilloanska B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 13, PSY 22, Astrologi 10, Giftkunskap 13, Kunskap om magi 7, Teologi (Hemaquiel) 6

Förmågor: SKINGRA, VARSEBLIVNING, alla TALA MED VARELSE-besvärjelser (inkl. TALA MED DÖD), TELEPATISK SONDERING, FÖRHÄXAD SÖMN, LÅNA VARELSE, HJÄRNBLANK, KÄNSLOLÄSNING, TANKEÖVERFÖRING, SYN, PSYKOMETRI, SANNHÖRSEL, SANNSYN, TANKELÄSNING, KONTROLLERA PERSON, INBILLA TANKE, TELEPATI, MAGISK SYN och alla spiritistbesvärjelser

SJÄLAVANDRING **spec:** Varaktigheten är obegränsad men kostar Hilja 1T4 PSY per timme. Dessutom kan hennes astralkropp i och utanför värdkroppen använda magi.

ANDEPASSAGERARE **spec:** Varaktigheten är obegränsad även här, men varje dygn kostar Hilja 1 poäng PSY som inte kan återhämtas förrän hon återförenas med sin egen kropp.

KONTROLLERA PERSON **spec:** Hilja kan bara KONTROLLERA den värd som hon redan tidigare tagit i besittning med besvärjelsen ANDEPASSAGERARE.

JESEFAEL BAMILIT — ANIMIST OCH INTRIGMAKARE

Den kardiske animisten Jesefael Bamilit, 126, ser ut att vara blott 40 år. Utåt ger han intryck att vara ovanligt tolerant och fördomsfri för att vara animist, men detta är bara en front för den stora plan han smider.

Jesefael bor tillsammans med sina lärlingar i Meh-Sylfhin. Underligt nog finns där ingenting som man brukar förknippa med en trollkarl. Inget laboratorium, inga böcker och inga magiska redskap. Det enda intressanta föremålet i hela våningen är en rund stenplatta som ligger i en alkov bakom ett förhänge. Den är 120 cm i diameter och har ett flertal mystiska runor och tecken ingraverade. Detta är den ena av de två Calibanplattorna. Mellan sig bildar de två stentavlorna en magisk länk. Placeras något eller någon på en av plattorna teleporteras det till den andra, helt utan PSY-kostnad. Tvillingplattan, vars tecken liknar den i Jesefaels våning bortsett från att de är spegelvända, ligger för närvarande i komplexet under Helsikels grotta, där Jesefael förvarar sina magiska föremål och utövar sin magiska forskning. Där finns bland annat en lirisin, en otroligt mäktig artefakt som en gång i tiden tillverkats av alvgeniet Alderion. En lirisin har kraft att förinta odöda och slå ut nekromantiker på ett snabbt och effektivt sätt.

I sin bostad har Jesefael skapat en lummig trädgård med sina bokstavligen gröna fingrar. Där lever också en del av hans djur, bl. a. en pegas och en flock duvor. Tack vare besvärjelsen DUOMORF kan Jesefael närhelst han vill förvandla sig till en skär fladdermus.

Yrke: Magiker (animist)

Språk: Kardiska B5/B5, Krilloanska B4/B5, Kejserlig Jori B3/B5, Satenu B5/B4, Sanritrianska B3/B1, Drakspråk B2/—

Intressanta egenskaper: INT 17, PSY 22, Botanik 20, Zoologi 21, Animism 25, Djurträning 18, Överlevnad 20, ANTIMAGI 12, VARSEBLIVNING 16, TRANSFER 4, Alla animism-besvärjelser till S [2T6+8]. Jesefael sysslar även med enklare livsmanipulation.

Egenheter: Jesefaels hud har antagit en lätt grönaktig ton. Han återvinner PSY dubbelt så snabbt om han vistas i vildmarken, och han kan aldrig skrämmas av en odöd varelse. Jesefael har två spiritus familiaris, en vit duva som heter Mirial och en stor uggla vid namn Kornelius.



Jesefael Bamilit



Karcist Kataris

KARCIST KATARIS — GENDILJKULTIST OCH LÖNNMÖRDARE

Karcist Kataris, 35, är troligen demonfursten Gendiljs enda tjänare i Krilloan och är dessutom paktbunden till sin furste. Pakten medför att han inte åldras så länge han lyder sin gud och har också gett honom en del magiska förmågor. Karcist har en roll i äventyret *Skuggan av en ros* som rollpersonernas mystiske välgörare. I själva verket är hans avsikter att låta äventyrargänget leda honom till Imåriakulten som han vill åt. Han känner till den Svarta rosens brödraskap, men är inte intresserad av Hemaquiels anhängare. Karcists kontaktperson i Krilloan är demonologen Guazzo Arathaso.

Karcists mål i livet är att spåra upp och förgöra Oktagonkultister. Han är en mästare på förklädnad och en utomordentlig krigare. SL bör spela hans

gestalter som helt olika personligheter. Spelarna bör inte i första taget inse att de är en och samma person. För att avslöja en förklädnad måste man lyckas med ett Finna dolda ting-slag modifierat med –10.

Yrke: Lönnmördare

Språk: Feliciska B5/B4, Trakoriska B5/B4, Hynsolgiska B4/B4, Magilliska B3/B4, Krilloanska B4/B4

Intressanta egenskaper: STY 15, STO 15, FYS 18, SMI 18, INT 16, PSY 18, KAR 15, Giftkunskap 18, Första hjälpen 15, Ett tiotal olika språk FV B3–B4, Bluffa 18, Förhöra 18, Muta 18, Skådespeleri 25, Gömma sig 18, Hoppa 18, Klättra 18, Låsdyrkning 18, Skugga 18, Smyga 18, Undre världen 15 (B3), Änterhake 16, Lyssna 15, Finna dolda ting 15, Upptäcka fara 15, Kamouflage 18, Simma 17 (B4), Spåra 15, Dra vapen 16, Taktik 10, Stridskonst (Rundspark, Hoppspark, Bakåtspark, Krosslag, Bedövningsslag, Obeväpnad parering) 18, Hylsspjut (som kortspjut) 17, Kastdolk 16, Kort blåsrör (räckvidd 12 meter) 18, Armborstpistol 18, Demonologi 15, FRAMMANA GENDILJ 6, FRAMMANA/SKICKA BORT DEMONHÄST 8, KONTROLLERA DEMON 7, DIMENSIONSVANDRING 8, FÄNGSLA DEMON 5, SKICKA BORT DEMON 10

LAURITZ HUGGARD — BONTISÅL

Den kardiska Lysande vägens bontisål heter Lauritz Huggard. På grund av kyrkans besökarantal (besökare skriver in sig i en gästbok) är han med i Rådet. Lauritz är stor, fet och blek, och hans skalle saknar fullständigt hår. Hans ansiktsuttryck är ofta ganska enfaldiga och uttryckslösa. Lauritz avskyr Tannatopol och allt vad nekromanti står för, och han är invigd i Jesefael Bamilits omstörtande planer. Han har inget emot magi i övrigt.

Yrke: Lärd man

Språk: Kardiska B5/B5, Krilloanska B5/B5, Kejserlig Jori B4/B5, Dalkiska B4/B5.

Intressanta egenskaper: INT 14, STO 17, Administration/juridik 14, Historia 16, Teologi (Lysande vägen) 18, Kunskap om Magi 6, Bluffa 18 (övning ger färdighet), Övertala 19, Upptäcka Fara 16.

LERAJIE DANTALION — IMÂRIOTISK VAMPYR OCH HÄXMÄSTARE

Lerajie är en av Imârias främsta tjänare. Han var under furstinnans storhetstid före den tredje konfluxen en av vampyrdrottningen Karaleias rådgivare. Sedan konfluxen har han legat i en sarkofag i ett isolerat bergsrum och blev funnen och frisläppt för bara ett par år sedan av några gruvarbetare (som han sedan belönade genom att festa kungligt på dem). Lerajie är mycket försiktig och sätter alltid sin personliga säkerhet i första hand. Dock saknar han tålamod.

Av Imâria har Lerajie fått ett antal förmågor som gör att han skiljer sig från 'vanliga' vampyrer, bl. a. tål han solljus och åsynen av kors.



Lerajie Dantalion

Yrke: Krigare

Språk: Kejserlig Jori B5/B5

Intressanta egenskaper: STY 45, STO 13, FYS 0, SMI 17, INT 17, PSY 26, KAR 14, SB +1T10, KP 28, Administration/Juridik 19, Astrologi 16, Förhöra 18, Smyga 25, Gömma sig 25, Lyssna 25, Upptäcka fara 30, Nekromanti 22, ONDBLICK 18, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD 17, ANIMERA DÖD 15, FÖRLAMA 13, DÖDSHAND 15, KONTROLLERA HÖGRE ODÖD 12, FÖRSTENING 10, FRAMMANA DÖDSRIDDARE 8, KONTROLLERA ANDAR 10, SIGILL 13, PERMANENS 9

LUCRETIA MELEAGROS — SYMBOLIST OCH FÖRFÖRERSKA

Lucretia föddes år 422 och har sedan barnsben varit mycket vacker, och är livrädd för att bli gammal och rynkig. När hon fyllde 35 blev hon desperat och sökte upp en magiker som kunde lära henne hur man bevarar sin ungdom och ser därför fortfarande ut som om hon är 20. Hon har långt, lockigt, brunt hår.

Hon har alltid värnat om det vackra och sköna, och när Jesefael Bamilit år 604 presenterade sin plan att tillintetgöra en av världens största nekromantikerskolor lät hon sig övertalas till medverkan.

Lucretia har tatuerat in tre symboler på sin kropp. På sitt vänstra bröst har hon en HYPNOS E5, på sitt högra en PARALYSERA E5 och mellan dem en LOCKELSE



Lucretia Meleagros

E5. Hon är en obotlig mansslukerska och har många gånger använt sina tatueringar för att få vad hon vill ha. Hon bär ett diadem med besvärjelsen KARISMASYMBOL.

Yrke: Magiker (symbolist)

Språk: Magilliska B5/B5, Trakoriska B4/B5, Feliciska B4/B5, Krilloanska B3/B4

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 21, KAR 17, Dolk 12, Bluffa 15, Muta 14, Lyssna 15, Rida 13, Tatuera B4, Symbolism 17, ANTIMAGI 10, FÖRYNGRA 9, LIVSFÖRLÄNGNING 8, STOPP 18, LOCKELSE 18, PARALYSERING 15, EPILEPSI 12, KARISMASYMBOL 7, LÄKA 10, FÖRSVAR 9, GLÖMSKA 9, FRUKTAN 7, HYPNOS 6

MACA SARION — AGENT ÅT SVARTA ROSENS BRÖDRASKAP

Maca Sarion, 45, har de senaste åtta åren varit en av brödraskapets mest anlitade agenter, dels beroende på att han är kunnig i både demonologi och elementarmagi och dels därför att han i grund och botten är en helt samvetslös mördare. Han är dock rädd för döden och försöker fly hellre än att stanna och slåss. Maca är nästan två meter lång och har ett stort svart skägg. Ofta bär han en lång rock som döljer hans vapen och inbrottsutrustning.

Yrke: Magiker (demonolog & elementarmagiker)/ Lönnmördare

Språk (Tala /Läsa och Skriva): Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: STY 17, STO 18, FYS 16, SB +1T4, Dra vapen 14, Dolk (förgiftad med krigarfasa) 15, Slagsvärd 16, Bluffa 15, Muta 13, Gömma sig 10, Hoppa 14, Klättra 16, Låsdyrkning 13, Skugga 15, Smyga 10, Undre världen 11 (B3), Upptäcka Fara 10, Lyssna 17, Demonologi 12, Elementarmagi 13, FRAMMANA DIABOLIN 10, KONTROLLERA DEMON 9, SKÖLD 17, BLIXT 16, FRAMMANA LUMINAL 10, ASTRALVAPEN 12, EXPLOSION 10, BLÄNDNING 9, LJUSVÄG 8.

MELCHIOR DESDEMONIKON — MAGIKER OCH BEDRAGARE

Melchior Desdemonikon föddes år 392 i Zorakins huvudstad Pendon. År 473 hände något som förbittrade hans sinne och förändrade hela hans liv. Hans kvinna blev mördad helt utan orsak av en nekromantiker. Nekromantikern kom undan, och sedan dess har Melchior vigt sitt liv till hämnd. Alla nekromantiker är misstänkta, och varje nekromantiker som dör är ett steg på vägen till den fullkomliga vedergällningen.

År 608 lät sig Melchior invigas i Jesefael Bamilits ränker. För att inte bli igenkänd och för att hans fiender skall underskatta hans förmågor ger han sken av att vara helt oerfaren på det magiska området. Han har förfalskat sina födslohandlingar som uppger att han bara är 38 år gammal, vilket kan styrkas av hans utseende. Han har nämligen bevarat sin kropp med besvärjelsen LIVSFÖRLÄNGNING. På bröstkorgen har Melchior en EPILEPSI E5 intatuerad av Lucretia Meleagros. Den går bara att använda en gång. Sedan måste Lucretia eller någon annan symbolist ladda den på nytt.

Yrke: Magiker (illusionist och mentalist)

Språk: Zorakiska B5/B4, Kardiska B5/B4, Krilloanska B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 14, PSY 22, STY 15, SMI 15, Värdera 14, Slagsmål 18, Bluffa 16, Gömma sig 16, Låsdyrkning 19, Smyga 16, Skugga 14, Stjäla föremål 18, Finna dolda ting 15, Lyssna 17, Rida 14, Simma 12 (B3), Illusionism 12, Mentalism 17, alla tillgängliga illusionism- och mentalismbesvärjelser till S [1T10+5]

MIGAEL KALVUONOS

Migael Kalvuonos, 62, är en efarisk gentleman som lever i Meh-Achladi som informator. Han är kort och ganska slank, och hans en gång ljusa, korta krulliga hår har blivit grått av åldern. Han är, som alla efarer, mörkhyad. Han talar långsamt och tydligt och ger ett allmänt sympatiskt intryck.

Yrke: Lärd man

Språk: Krilloanska B5/B5, Efariska B5/B5, Feliciska B3/B4, Sanritrianska B2/B2, Dalkiska B2/B5, Zorakiska B1/B4, Kardiska B1/B4, Kejserlig jori B1/B3, Thelguliska B5/B5

Intressanta egenskaper: INT 18, Historia 24 (B5), Kulturkännedom 21 (B5), Språkkunskap 20 (B5), Teologi (Lysande vägen) 12 (B3)

MILDRED YEOVIL — ÖRTMÄSTARINNA OCH SEKTMEDLEM

Mildred Yeovil, 34, är Krilloans mest framstående droghandlare och är dessutom kusin till Emanuel Yeovil. Hon är i hemlighet en framstående medlem i Svarta rosens brödraskap och en mycket skicklig häxa. Hon har långt, ljust hår, blekt ansikte och röda läppar och hennes skönhet är omtalad i hela staden. Sin ögonfägnad har hon fått genom en pakt med Hemaquiel. Pakten innebär även att hon inte åldras.

Yrke: Magiker (häxa)

Språk: Krilloanska B4/B4, Feliciska 0/B2

Intressanta egenskaper: INT 17, PSY 23, Botanik 19, Drogkunskap 14, Läkeörtkunskap 17, Giftkunskap 18, Häxkonster 17, SKAPA SVART ROS, KLÅDA 17, FLYKT 19, FÖRHÄXAD SÖMN 17, KVASTFLYGNING 16, SKENPEST 15, LÅNA VARELSE 16, ASTRALT SPÅR 12, MARKERING 11, GLÖMSKA 14, SMÄRTA 7, GRODFÖRVANDLING 7, ÖVERGRIPNING 8, FRAMMANA DIABOLIN 12, FRAMMANA HEMAQUIEL 6, RESA TILL RODOMENTALOS 10



Mildred Yeovil



Mystiria Bentonor

MYSTIRIA BENTONOR — HARMONIST OCH DANSERSKA

Mystiria Bentonor, 48, är Ordo Magicas näst yngsta magimästare. Tack vare livsuppehållande droger har hon bevarat sin ungdom alltsedan 20-årsåldern. Hennes gebit är harmonismen. Redan som barn i hemlandet Zorakin kunde hon trollbinda sina åhörare med allsköns instrument och inte minst med sin sång. Förutom sina musikaliska och magiska talanger är hon mycket vacker och en fantastisk danserska. Hon har studerat elementardanser i Golenas lärdomscentrum, och syns ofta dansa uppe i skyn. Mystiria är en obotlig optimist, men hon oroas av nekromantikernas starka inflytande i Krilloan. Därför är hon införlivad i Jesefael Bamilits kupplan, och anser att man gott kan offra några människoliv för att en gång för alla göra sig kvitt svartmagikerna. Mystiria har två lärlingar.

Yrke: Magiker (harmonist)

Språk: Zorakiska B5/B5, Krilloanska B5/B5, Satenu B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 13, PSY 18, KAR 16, Botanik 16, Örtkunskap 19, Sjunga 19, Spela 1T6 instrument 15–20 (B3–B5), Harmonism 19, VARSEBLIVNING 10, Alla harmonism-besvärjelser till S [1T20]

Egenheter: Mystirias höftlånga, blonda hår växer ut igen över en natt om det klipps av. Hon kan frambringa musik bara genom att föra en kam genom håret.

NARNIE SANTHAN — SPIRITIST OCH UNDERBARN

Som tvååring gick den nu 17-åriga flickan Narnie Santhan vilse i djungeln utanför Krilloan. Trots föräldrarnas desperata försök att finna flickan återsågs hon inte förrän fem år senare. Hon undersöktes då av mästarna på Ordo Magica som fann att hon i trans

kunde genomföra alla kända spiritistbesvärjelser helt utan ansträngning. Eftersom den förre spiritistmästaren planerade att ge sig av på en lång resa fick Narnie ta över hans plats och innehar den än idag.

Vad ingen vet är att hennes krafter kommer från sanritrianen Perzotlios som tog hand om henne när hon gick vilse som barn. Narnie kan försättas i trans genom meditation, hypnos eller med hjälp av hallucinogena droger. Narnie är lika vacker som hon är ung. Hon syns ofta på societetsmiddagar och har många friare. Men hon är kräsen och nöjer sig inte med vad som helst.

Yrke: Magiker (spiritist)

Språk: Krilloanska B4/B4, Sanritrianska B3/0

Intressanta egenskaper: KAR 19, Meditation 15, under trans tar Perzotlios över Narnies kropp och ger henne tillgång till sina magiska färdigheter.

NOLGOR — DÖDMANSHAND

Dödmanshanden Nolgor är en osalig ande av en hängd tjuv som har lyckats manifestera sin högra hand i den materiella världen. Tyvärr upptäcktes han och kontrolleras numera av Hilja Adriagoles. På grund av handens storlek och rörelseförmåga är den svår att träffa (-10 på alla attacker).

Yrke: —

Språk: Feliciska 0/B2

Intressanta egenskaper: STY 26, STO 1, SMI 16, INT 10, PSY 12, 1 Näve 12 (skada 1T3), Stjäla föremål 13, Gömma sig 12, Smyga 19, Dolk 14, Förflyttning: F20

RAFAEL — DÖDSRIDDARE

I äventyret *Skuggan av en ros* finner vampyren Lerajie Dantalion ett skelett i Krilloans kloaker. Det tillhörde en gång en mördare vid namn Rafael som år 597 blev dömd till straffarbete som latrintömmare. Innan han avled i kloakerna två år senare svor han en ed att komma tillbaka från dödsriket och hämnas på den domare som dömde honom (dock ej Dartan Plios). När Lerajie erbjöd Rafael att få uppfylla sin ed accepterade denne utan att tveka. Rafael blev dödsriddare, vilket innebär att hans själ återvänt till skelettet.

Som dödsriddare kan Rafael strida med både vapen och paralyserande kyla. Kylan innebär att alla inom 10 meters radie måste övervinna Rafaels PSY på Motståndstabellen eller paralyseras under 1T6+10 SR. Denna attack kostar Rafael 2 PSY. Lerajie utrustade Rafael med ringbrynja, läderrock, handskar, stövlar och hjälm. Rafael bär en dubbelyxa. Eftersom Lerajie använder en religiös variant av ritualen FRAMMANA DÖDSRIDDARE har Rafael försetts med förmågan att animera lik.

Yrke: Tjuv

Språk: Krilloanska B4/B2

Intressanta egenskaper: STY 30, STO 12, INT 20, PSY 33, SB +1T6, KP 21, Dubbelyxa 17, ANIMERA DÖD 15

SCARGIL — SKRUPELFRI MAGIKER

Scargil är en ondskefull trollkarl utan känd bakgrund. Han lever som eremit i en av grottorna uppe i bergen och är bara känd av en del nekromantiker på Tannatopol. Han är anarkist av naturen och ställer gärna till med bråk mot en redig summa guld eller något magiskt föremål. I äventyret *Skuggan av en ros* anlitas han av Svarta rosens brödraskap för att vandalisera en kyrka och kasta skulden på rollpersonerna.

Scargil har ett fruktansvärt yttre. Hans stora kunskap i elementarmagi har resulterat i att hans hud kommit att likna fuktig blomjord och blivit ett populärt tillhåll för både skalbaggar och daggmaskar. Alla som ser Scargils ansikte får automatiskt slå ett slag på Skräcktabellen (Skräckslå 4/—).

Yrke: Magiker (elementarmagiker, symbolist och nekromantiker)

Språk: Krilloanska B5/B5, Sanritrianska B4/B4, Thelgulska B4/B4, Kejserlig jori B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 13, PSY 20, STY 18, STO 17, Giftkunskap 14, Geologi 20, Elementarmagi 14, Symbolism 5, Nekromanti 12, FÖRSEGLA 16, MÖRKER 12, STENVÄGG 16, FROST 15, ENERGISTRÅLE 12, KNÄCKA 14, IDENTIFIKATION 14, FRAMMANA GNOM 12, JORDVÄG 10, EXPLOSION 9, STOPP 8, LOCKELSE 13, GASMOLN 13, PARALYSERING 10, RÄDSLA 8, KLOHAND 12, ANIMERA DÖD 9

TORQUIVEL — HÄXA

Torquivel är en fyrtioårig, normalt ganska trevlig häxa som i detta äventyr hyrts in av Jesefael för att påskynda draken Helsikels fysiska mognad med hjälp av besvärjelsen ÅLDRA, vilken hon behärskar till yttersta fulländning. Hon har egentligen ingen aning om vad det är hon har givit sig in på, utan litar hundraprocentigt på Jesefael, som hon är lätt förälskad i. Hon är ingen klassisk 'häxa', utan snarare en vanlig magiker som av okänd anledning halkat in på häxkonsternas bana. Om RPna verkligen lyckas få Torquivel att inse vilka konsekvenser deras drakexperiment kommer att få, är det möjligt att hon avbryter alltihop och hjälper dem att kullkasta Jesefaels planer, men å andra sidan är hon dels förälskad i Jesefael, dels förälskad i 'sitt lilla hjärtebarn' — Helsikel — som hon sköter om som en moder.

Yrke: magiker (häxa)

Språk: Krilloanska B5/B5, Kejserlig Jori B3/B5, Feliciska B4/B4, Sanritrianska B3/B3, Drakspråk B1/—

Särskilda egenskaper: INT 17, KAR 14, PSY 24, Häxkonster 16, ta bort vårtor 7, FLYKT 10, KVASTFLYGNING 12, ASTRALT SPÅR 14, AVSKILJA 15, GLÖMSKA 10, SMÄRTA 16, ÅLDRA 26



Ulrik Oddbratt

ULRIK ODDBRATT — MUNK OCH ENSTÖRING

Ulrik Oddbratt är en 78 år gammal excentriker som lever ett isolerat liv uppe i det gamla S:t Kleolsklostret. Han är kraftigt kutryggig och har långt, grått, ovårdat hår och skägg. Han är delvis senil och ganska allmänt tagen av de upplevelser han haft i samband med Vredens dag. Det är svårt att få något vettigt ur honom.

Yrke: Munk

Språk: Kardiska B5/B5, Dalkiska B2/B4

Intressanta egenskaper: INT 6, Teologi (Lysande Vägen) 9, Historia 8

XAVIERA — BORDELLMAMMA

Xaviera, 38, är föreståndarinna på Xavieras Boudoir. Hennes speciellt utvalda glädjeflickor är de vackraste i staden. Xaviera behandlar dem alla som en stor familj. Hon är själv inte längre aktiv inom sitt yrke. Hon är infödd krilloan och känner de flesta i staden.

Yrke: Inget

Språk: Krilloanska B5/B3

Intressanta egenskaper: KAR 15, Övertala 18, Köpslå 17, Undre världen 20 (B5)

YREA DESTANIOR

Yrea, 19, är kommendantens enda dotter. Hon älskar Groffotar och ser upp till honom som den far kommendanten kunde ha varit om han ägnat sig mer åt familjen och mindre åt sitt arbete. Yrea vet ännu inte att hennes älskade broder börjat studera nekromanti, och eftersom hon alltid föraktat svartkonst lär hon bli djupt desillusionerad om det kommer i dagen. Yrea älskar fester och brukar i onyktert tillstånd ofta flirta med unga män. Hennes idealman är stor, stark, stilig och har minst 10 hjältepoäng.

Yrke: Bard

Språk: Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: KAR 17, INT 15, Övertala 17, Spela harpa 17 (B4), Sjunga 17, Överklasstil 15, Administration 15



ÄVENTYRSSPEL